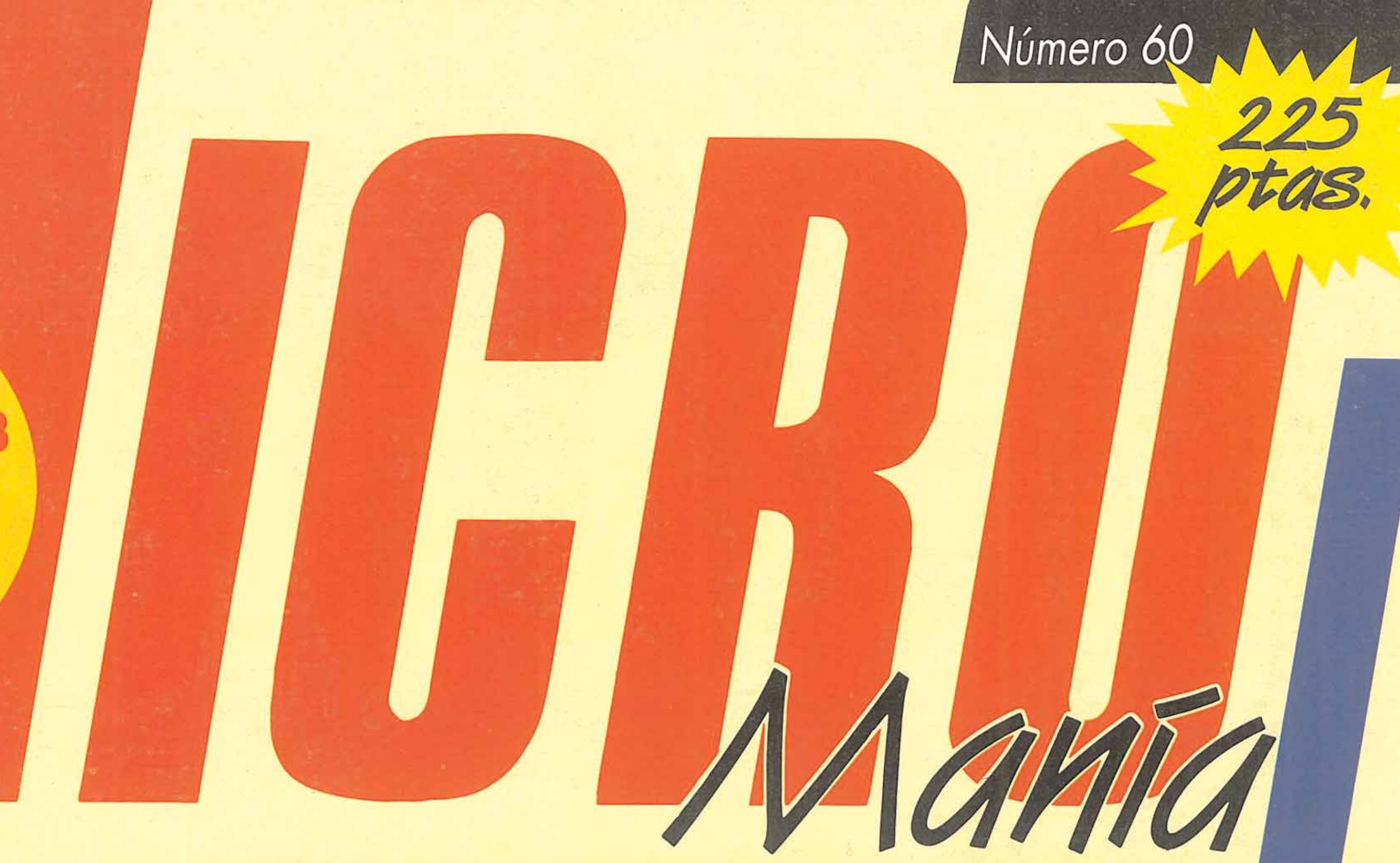


Número 60

225 ptas.

REPORTAJE

ECTS 93
LO MEJOR DE LA FERIA DE LONDRES

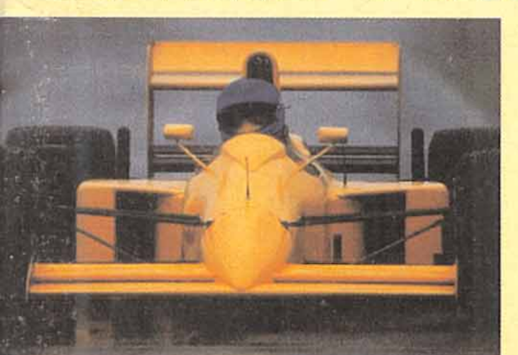
Sólo para adictos

ASÍ SERÁ

PRINCE OF PERSIA 2

Vive la leyenda de las mil y una noches

GRAND PRIX



Fórmula 1 en directo

VIDEOCONSOLAS

Acción sin límite con STAR WING y FLASHBACK



¡¡LA AMENAZA LLEGA DEL ESPACIO!!

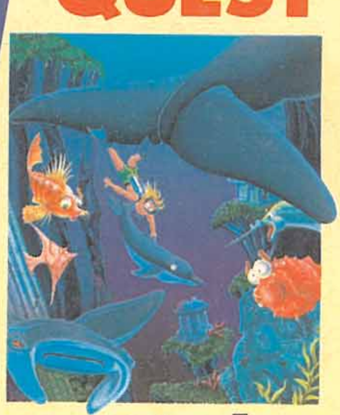
SHADOW OF THE COMET

HOBBY PRESS

00060

8 414090 100502

ECO QUEST



Todos los pasos para salvar el medio ambiente



AQUI TIENES DOS
NUEVOS PACKS
Es la SEGA MEG
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con una
Una velocidad de procesado de au
Además, la sensación de profundidad es total
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales simu
ES LA CONSOLA QUE SIEMPR
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el prin
Y todo, por un Mega precio.
SEGA
MEGA DRIVE
MEGA ACCION
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
El juego de lucha más completo
STREETS OF RAGE
GOLDEN AXE
SHINOBI
SONIC
SEGA
16 BIT
MEGA ACCION
Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:
STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen. ¿A quién eliges?. Usa cañerias, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oido nada igual en un videojuego!.
SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.
GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal. ¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.
SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez. ¡Una aventura única!.
23.4
+iva



¿TODAVIA NECESITAS UNA RAZON PARA COMPRARTE LA SEGA MEGA DRIVE?

Unitros

Año IX. - Nº 60 - Mayo 1993 - 225 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

MICRO Manía

Sólo para adictos

Mayo. Mes de transición. ¿Mes de transición? Según cómo se mire. Nosotros seguimos en lo mismo: ofreciéndoos lo mejor que se puede ver en las pantallas de las consolas y los ordenadores. Lo más atractivo en esta ocasión es «Shadow of the Comet». El terror no pasa de moda. La literatura, el cine, la televisión, y ahora el software, se han rendido a sus pies. El cometa Halley proyecta su sombra sobre los habitantes de un pueblo. Y nosotros nos atrevemos a afrontar el desafío.

Tras este espectacular programa, leemos el Megajuego de los nuevos lemmings, una extensa crónica del ETCS de primavera y los Puntos de Mira. Los roedores que sacrifican a los suyos por salir adelante, la feria inglesa y programas como «The Summoning», «Human Race» o «Caesar» nos pondrán al día en un momento. Pero esto, por supuesto, no es todo. El tren de «Transartica» nos lleva hasta la rampa de salida de una nave increíblemente veloz: el trineo de «CyberRace». «Prince of Persia 2» nos sumerge en un mundo fantástico, tanto o más como los recuerdos que conservamos de la historia del software español de 1987. Les Manley se pierde en Los Ángeles y llega hasta «Stunt Island» para ver el «Grand Prix»...

Pero lo más importante este mes, perdonadnos la modestia, es nuestra revista. Micromanía cumple cinco años de su segunda época. Ha crecido la revista y habéis crecido vosotros. Ha sido un gran espacio de tiempo que todos hemos compartido. Estamos orgullosos de ello, al igual, suponemos, que vosotros. Gracias.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

MEGA JUEGO

"...Y al fin regresaron a su hogar, una isla en medio de cualquier parte. Curaron sus heridas y la historia del sacrificio de muchos por el bienestar de unos pocos fue esculpida en una piedra, convertida en talismán para que permaneciera en el corazón de las multitudes y las naciones pudieran vivir en paz gracias a su poder. Pero luego, el Talismán se dividió en doce partes, tantas como tribus existían. Cada comunidad se llevó consigo un trozo de Talismán y vivieron muchos años en paz y prosperidad..., hasta ahora."

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **AMIGA, PC, ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de Inteligencia**

AMIGA

Por allí andan estos pequeñines, danzando por los retorcidos caminos del medievo. Muchos de ellos aún no saben lo que les espera.

Amanecía un hermoso día soleado en Lemming Island. Jimmy T. McLemming se dirigía hacia la casa de su tatatarabuelo, el Gran Jefe Lemming McLemming para que éste le volviera a contar la historia de su largo viaje hasta su actual hogar. El anciano Lemming estaba triste y preocupado. Explicó a Jimmy el inminente peligro que corría su especie. Dentro de pocos días, la oscuridad se haría dueña de la isla. Así estaba escrito desde tiempos inmemoriales y nadie podría cambiarlo.

Jimmy, con una cara de sorpresa de las que quitan el hipo, le preguntó qué es lo que iban a hacer para evitarlo. Sin embargo, el Gran Jefe Lemming meneó la cabeza de lado a lado. Dio una enorme chupada a su pipa y respondió. "Ya te he dicho que el destino no se puede cambiar".

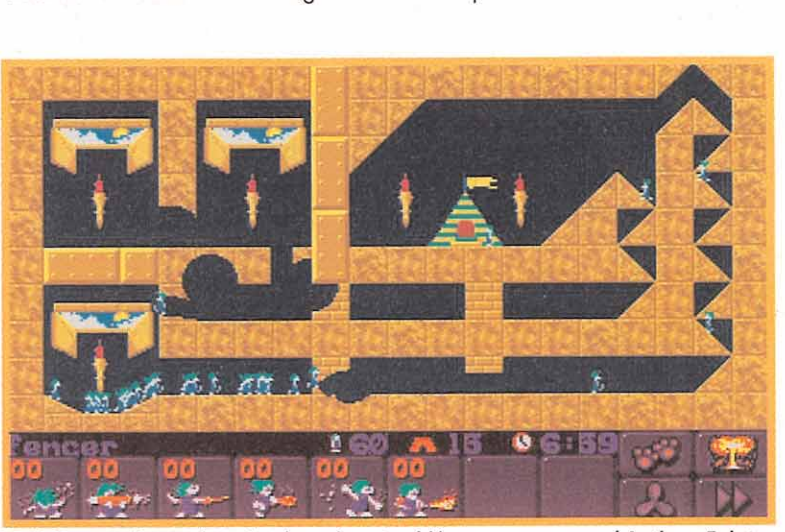
Un gran silencio se produjo entonces en la habitación. Tras unos instantes, el anciano jefe del clan prosiguió. "A pesar de ello, y sin que los jóvenes lo supierais, desde que llegamos aquí, hemos ido construyendo un enorme barco para abandonar la isla cuando llegara la hora. Parece ser que el momento de usarlo está próximo. Sin embargo, tenemos dos problemas. El primero es que para mover dicho aparato, necesitamos del poder del Talismán. Y éste se encuentra dividido en doce partes. Además, el resto de las tribus no saben nada". "¿Y qué es lo que vamos a hacer ahora?", preguntó Jimmy. "Sólo nos queda confiar en aquel que nos guió en nuestro camino, el que nos salvó de la extinción".

En ese momento, ambos personajes me miraron a través del monitor.

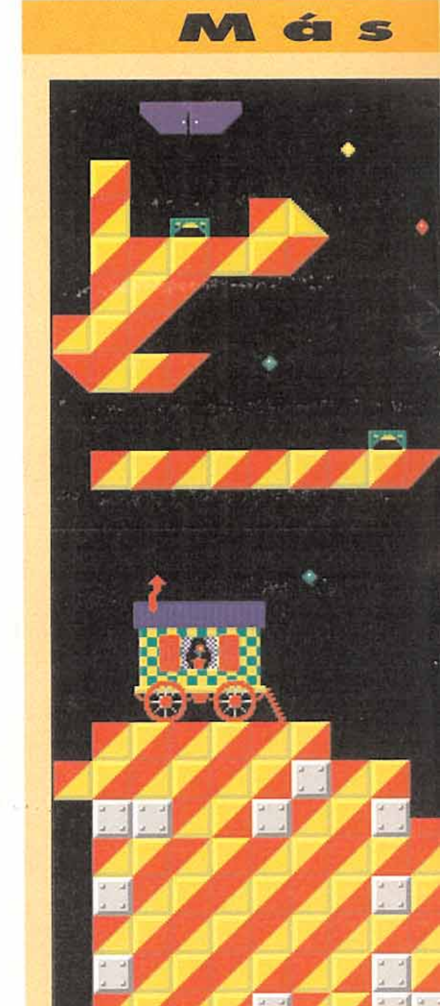
"¿Qué? ¿Yo otra vez? Me dejaréis que lo piense un momento ¿no? Bueno, está bien. Os ayudaré una vez más. Pero no penséis que voy a hacerlo siempre. Ya va siendo hora de que arregléis solos vuestros propios problemas".

EL LENTO PEREGRINAR DE DOCE TRIBUS

"No me lo puedo creer. Ya me han liado de nuevo. Si es que no hay quien se resista ante estos personajillos de pelo verde y de aspecto indefenso. Bueno, a ver con qué ayudas contamos en esta



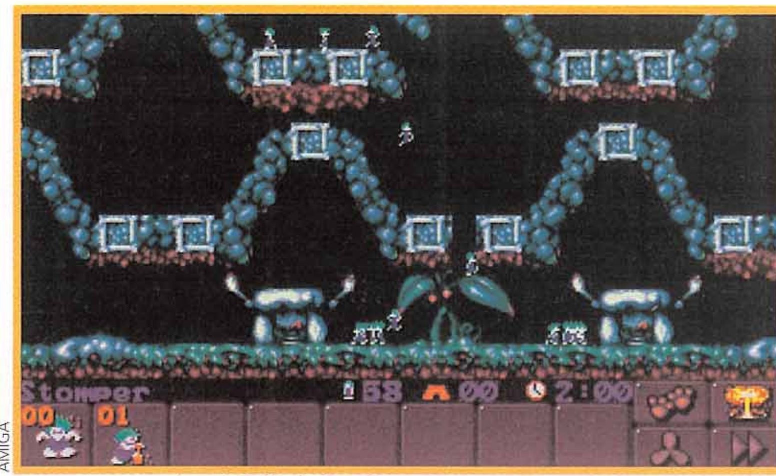
Está claro, está muy claro. Los lemmings también se mueven por el Antiguo Egipto. Su misión no es construir, sino destruir pirámides.



Lemmings 2
THE TRIBES

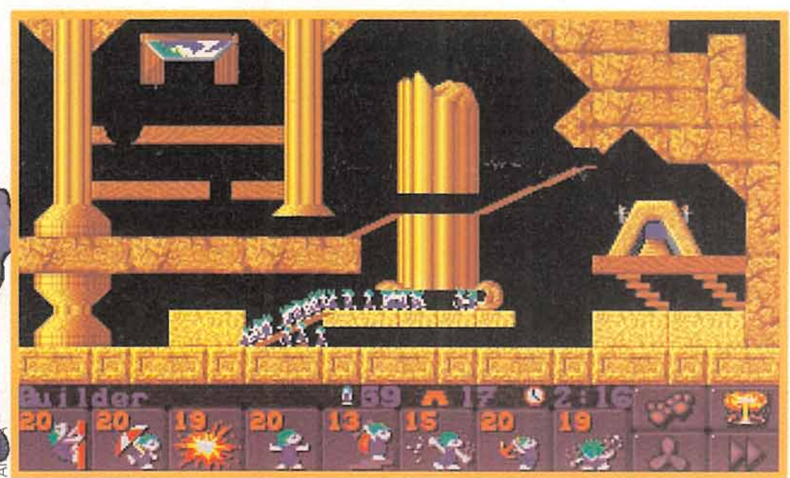


LA ISLA DE LA DIVERSIÓN



AMIGA

Las cavernas ocultan infinidad de peligros para nuestros pequeños compañeros. Bajo tierra tienen que ser incluso más hábiles que por encima de la misma.



AMIGA

Que nadie se lleve las manos a la cabeza. No nos hemos confundido. Esta pantalla es de «Lemmings 2», no de «Lemmings». Lo que pasa es que los clásicos se repiten...

ocasión. ¡Vaya!, pero si hay muchísimos más iconos que antes. A ver, dejadme contar, uno, dos, tres..., cincuenta, cincuenta y uno, ¡cincuenta y dos! ¡Dios mío! ¿Cómo voy a manejar tantas opciones? Lógico. Tantas tierras diferentes. Tenemos el mundo clásico (¡Ah, Roma!), el antiguo Egipto, la playa, el circo, el Polo Norte, la Edad Media, el mundo de las sombras, las cavernas, el estadio olímpico, el mundo exterior, el espacio y, por último, la tierra natal de Jimmy, las tierras altas de Escocia.

Y menudas habilidades más raras han desarrollado estas criaturas en este tiempo. Así, a primera vista, veo que voy a poder hacer que los lemmings vuelen. Y lo mejor es que los controlo con el ratón. ¡Fantástico! Además, cuento con nuevas formas de excavar en el terreno y construir puentes. ¡Oh, oh! Veo algo que no me agrada demasiado. Tan pacíficos bichitos han descubierto la violencia y ahora pueden liarse a tiros entre ellos. Bueno, seguro que tiene alguna utilidad. También han desarrollado nuevos medios de transporte, como son los patines y el kayac. El resto parece seguir como antes.

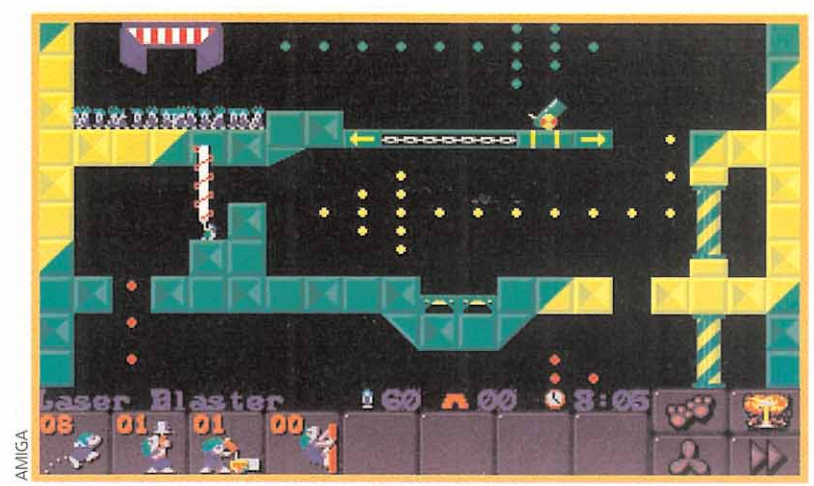
Sólo me queda saber lo que tengo que hacer. Se lo preguntaré al Gran Jefe... Mi misión es guiar a cada una de las tribus hasta el Gran Arca. El viaje durará diez lemmdías, con lo que en total tardaré unos cuatro lemmeses en poder llevarlos a todos. Esto no va a ser nada fácil. Además, seguro que todavía tendrán esa manía de suicidarse a la mínima, como si →

...difícil todavía...



Este podía ser el lema de la campaña publicitaria de Psygnosis para el lanzamiento de «Lemmings 2». Y es que, en la segunda entrega de los hombrecillos más simpáticos del software de entretenimiento, las cosas se nos ponen muy, pero que muy difíciles.

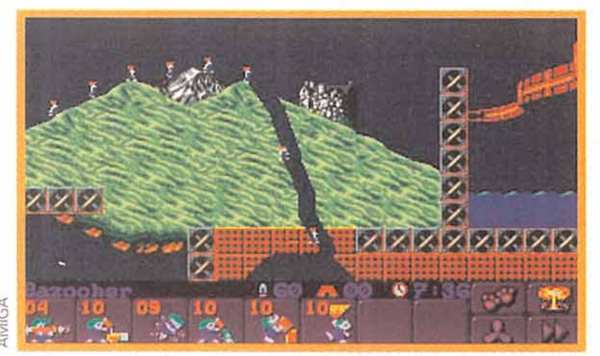
Por supuesto que vamos a contar con muchas más habilidades aplicables a nuestros lemmings, pero por esto mismo nos veremos obligados a salvar a todos los miembros de las tribus, en todas y cada una de las pantallas. Para nuestra desgracia, éstas son muy complicadas, incluso en los niveles más sencillos. Así que, a aquellos que creían tener completamente dominados a los lemmings les espera el circo del "más difícil todavía".



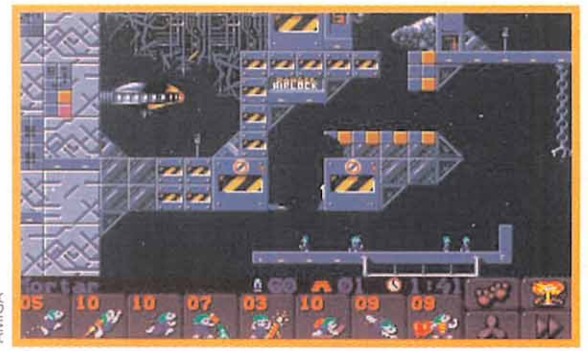
AMIGA

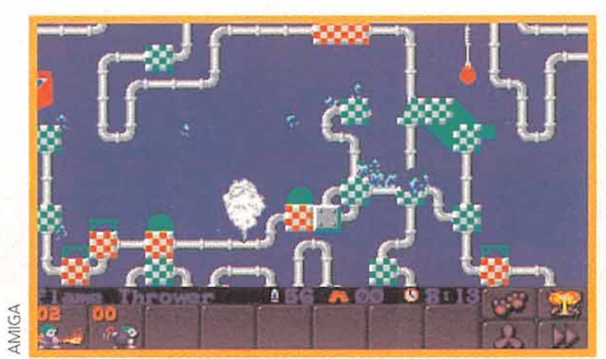
Y como decimos en el pie de foto de "Más difícil todavía", esto sí que es el circo de «Lemmings 2». Las bromas están a la orden del día.

Lemmings 2 THE TRIBES

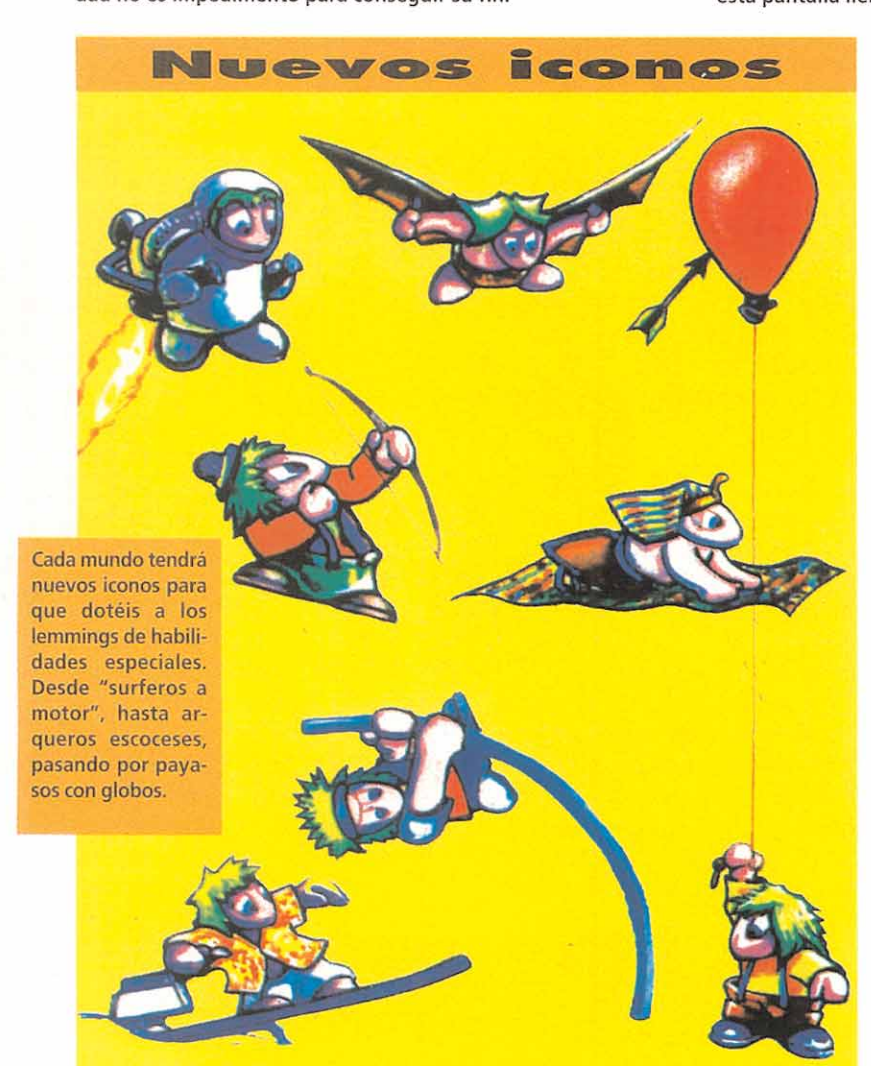

En Escocia, los lemmings están "como Pedros por su casa". Sus tierras verdes y sus minas serán su hábitat natural.


Y en la playa nos pondremos morenos guiando a nuestros compañeros de fatigas por las calientes arenas de la costa.


Ningún terreno se resiste a los lemmings. La falta de gravedad no es impedimento para conseguir su fin.


También son excelentes deportistas, como así lo demuestra esta pantalla llena de retos atléticos.

Nuevos iconos


Cada mundo tendrá nuevos iconos para que dotéis a los lemmings de habilidades especiales. Desde "surferos a motor", hasta arqueros escoceses, pasando por payasos con globos.

fuera lo más natural del mundo."

¿SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS?

"Esto es increíble. Llevo ya varios días intentando salvar de la destrucción a los lemmings y no he podido hacer apenas nada. Os cuento. Resulta que en esta ocasión no tengo que conducir a la salida a un porcentaje más o menos elevado de ellos. ¡Es que ahora hay que salvarlos a todos! Si no es así, no podremos obtener los trozos del Talismán y la isla se verá arrasada por la oscuridad. Sería una verdadera lástima. Es tan bonita. Tiene unos paisajes de ensueño. Además, cada una de las tierras es totalmente diferente de las demás. Igual que sus habitantes.

Y qué decir de la música típica de cada zona. Lo bien que suena. Parece casi, casi celestial, sin exagerar ni un ápice. Pero pasa lo de siempre. Si la escuchas demasiado tiempo, puede ser que a alguien le termine cansando. Sin embargo, a mí me encanta. En Psygnosis no querían caer en una copia de las primeras aventuras de sus personajes estrella y, para ello, buscaron en los archivos secretos de los lemmings, hasta dar con la obra de un tal J.R.R. Tolemming. El paso siguiente fue adaptarla, para realizar este juego.

Pero hay algo que llama la atención por encima de todo. Y es la adicción que han vuelto a crear. Si la primera parte me dejó noches enteras sin dormir tratando de resolver sus docenas de intrincados niveles, su continuación tan sólo me ha dejado tiempo para escribir estas líneas. Y es que si «Lemmings» fue el programa del año en 1991, su continuación lo será de nuevo, sin ninguna duda, en el 93."

O.S.G.



Estamos ante una evidente prueba de absoluta superación. Bravo. **91**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	87

Un nuevo luchador en el ring

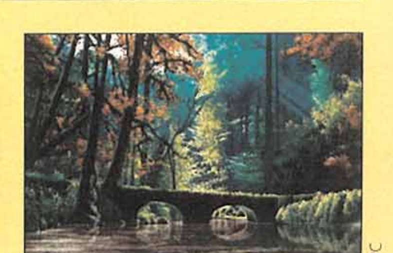


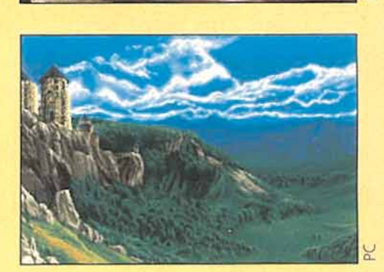
Al hiperfamoso «Street Fighter II» le ha salido un muy duro competidor. El equipo de programación Team 17 está dando los toques de última hora a su «Body Blows», algo que convierte todos los juegos de lucha vistos en el Amiga en algo parecido a una riña de colegio.

Unos excelentes gráficos y un cuidado movimiento son las principales bazas de este juego que, si alguien no lo impide, puede convertirse sin ningún problema en todo un clásico de los arcades. Con un gran número de luchadores, desde golfos callejeros hasta ninjas de amenazador aspecto, «Body Blows» será un juego que los aficionados a los mamporros informáticos deberán seguir muy de cerca.

Rol y más rol



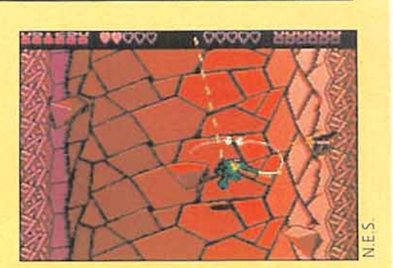




La compañía Silmarils, tras la reciente aparición de «Transarctica», vuelve a la carga con «Ishar 2: Legions of Chaos», la continuación de un JDR que dejó un excelente sabor de boca a todos los aficionados al género. La propuesta es conocida, sumergirnos en nuevos mundos mágicos poblados por seres mitológicos y guerreros de todo tipo, haciendo de la brujería y de la lucha todo un arte.

Algo que llama la atención en un primer vistazo a «Ishar 2» es la gran calidad que presenta a nivel gráfico, con unos decorados realmente impresionantes. Sin variar en exceso el sistema de juego y control ofrecido en «Ishar», Silmarils parece tener intención de convertirse en una auténtica especialista en el campo del Rol. Y con juegos como éste seguro que no tendrá ninguna dificultad para lograr su propósito.

¡Ponte verde!



Para ser un "verde" no hace falta convertirse en ecologista, basta con tener un aspecto similar al que presentan los protagonistas de «Battletoads», ni más ni menos que unas ranas guerreras. Siguiendo la moda impuesta por las conocidas Tortugas Ninja, se dispone a hacer su aparición en Amiga, Atari y PC una versión de este conocido juego de consola. «Battletoads» presenta una trepidante acción en la que primarán la habilidad y los reflejos para obtener la victoria, con la siempre divertida opción de dos jugadores simultáneos. Si en la primera aventura de estas belicosas ranas, en la 8 bits de Nintendo, se podían ver unos excelentes movimientos y unos gráficos muy bien realizados, imaginad lo que puede dar de sí el juego en vuestro ordenador con los doce niveles que posee y las noventa y dos posturas diferentes que son capaces de adoptar las Battletoads.



¿Piratas? ¡sí, por favor!





Microprose nos da la oportunidad de convertirnos en unos bucaneros de tomo y lomo con «Pirates! Gold». Este es el prometedor título de un programa que se plantea lleno de emoción.

Trasladados al siglo XVII, en pleno Caribe, las escaramuzas navales, los tesoros ocultos... serán aspectos que se nos harán enormemente familiares. «Pirates! Gold» nos hará vivir una increíble aventura, convirtiéndonos en el terror de los siete mares.

Y para completar la lista de novedades, la misma compañía nos ofrecerá «Chess Maniac», un ajedrez de lo más realista en cuanto a su aspecto gráfico, realmente alucinante.

Ambos juegos aparecerán, en principio, tan sólo para PC.

La fauna del software

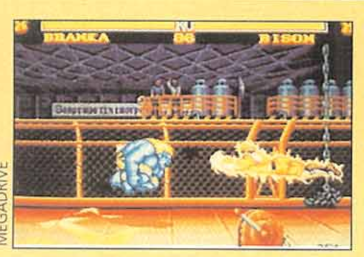
La originalidad de Ocean ha quedado confirmada con el protagonista de su último cartucho para Super Nintendo. No estamos hablando de un extraterrestre, ni de un robot, sino de una ardilla. Así como suena.

«Mr. Nutts» es el nombre de este arcade de plataformas en el que la acción no permite levantarse de la silla ni por un momento. Por cierto, «Mr. Nutts» es obra de los mismos autores del conocido «Ivanhoe».

Este cartucho se presentó en la reciente edición del ECTS, provocando un pequeño revuelo entre el público. Además del simpático personajillo, llamaban la atención enormemente su gran colorido y excelentes gráficos.

Probablemente, no transcurra demasiado tiempo para que llegue al mercado nacional.

Llegó a la Mega Drive





Por fin llegó a la Mega Drive uno de los juegos de lucha de más éxito de todos los tiempos, el aclamado «Street Fighter II».

Tras muchísimo tiempo en el que la incertidumbre planeaba sobre la versión de Mega Drive, la duda se ha despejado con las primeras imágenes que del cartucho os mostramos junto a estas líneas. Como podréis apreciar, presenta una gran calidad gráfica y es de suponer que su jugabilidad estará al mismo nivel.

La fecha definitiva de salida al mercado en nuestro país es aún una incógnita, pero esperamos que sea muy pronto. Procuraremos no perderle la pista a este magnífico programa, prometido.

Una alternativa de mercado

La distribución de los productos de Acclaim en "la piel de toro", la llevará a cabo, a partir de ahora, una nueva distribuidora de reciente creación, que se hará cargo también de la adaptación de los juegos a nuestro mercado.

Aún no se sabe cuando comenzará a producirse tal actividad, ni cuáles serán los primeros productos que aparezcan bajo el sello de la nueva distribuidora. Pero lo que ya es algo consumado es la firma del acuerdo, según nos confirmó en el ECTS el propio Rod Cousins, responsable de Acclaim.

Estamos ante un hecho que puede provocar gran dinamismo en el mercado ante la, cada vez mayor, competencia entre distribuidoras, lo que esperamos beneficie al usuario.

Actualidad

SONIC AL VOLANTE

Los últimos proyectos de Sega van a aumentar, sin duda, la popularidad de la compañía. Sega se ha convertido en patrocinadora del equipo Williams-Renault de fórmula 1. Estrellas del volante llevarán su logotipo durante el mundial. También, la Vuelta Ciclista a España, tendrá a Sega como colaborador, que entregará el premio a la regularidad. En la muestra de Realidad Virtual que se celebra en Madrid entre los días 25 de abril al 8 de mayo, el público contemplará también algunas de las recreativas de la multinacional, como Terminator 2, LHX Attac Chopper, o el R360. Y para terminar, «Hollywood Cars», una muestra que reunirá a los coches más famosos de la historia, que podrá verse en Barcelona, Madrid, Bilbao y Zaragoza, será el último acontecimiento en el que la compañía japonesa participará.



NACE NINTENDO ESPAÑA



Escasos momentos antes del cierre del presente número de Micromanía, hemos tenido conocimiento de una noticia de gran repercusión para todos nosotros: el futuro asentamiento en nuestro país, como ha ocurrido en otros puntos de Europa, de la multinacional japonesa Nintendo.

Pese a que aún no hay ninguna confirmación oficial existe, según hemos podido saber, un principio de acuerdo entre la empresa nipona y Erbe software, compañía que se ha encargado hasta ahora de la distribución de las consolas Game Boy y Super Nintendo en nuestro país. Todos los rumores apuntan a que Nintendo pasará a hacerse cargo de la distribución de su hardware y de los productos oficiales de la firma a nivel nacional, así como del Club Nintendo, mientras que la compañía administrada por Inversiones Ibersuizas quedará como adjudicataria de la distribución y comercialización de diversas licencias que Nintendo tiene repartidas entre gran número de compañías. Asimismo, Nintendo España, se haría con parte del personal de Erbe que hasta ahora gestionaba todo lo relacionado con Game Boy y Super Nintendo, las dos consolas que distribuye Erbe Software, ignorándose, en el momento de escribir estas líneas, cualquier acontecimiento relacionado con la NES, exclusiva de Spaco en España, así como con dicha compañía. Al parecer, según diversas fuentes, el acuerdo surgió de la iniciativa de Erbe Software, que ofreció la posibilidad a Nintendo de establecerse como distribuidora de sus propios productos, como ya ha ocurrido en otros países.

DINAMIC SALTA A LA CANCHA

Desde aquel «Simulador profesional de Fútbol», Dinamic no había dado a conocer ningún producto. Sin embargo, ahora, han anunciado el inminente lanzamiento de «PC Basket».

«PC Basket» podría considerarse la más importante producción multimedia del equipo liderado por los hermanos Ruiz. Es un programa poco común y muy completo. Se compone, por un lado, de una gran base de datos en la que se incluyen estadísticas y anotaciones (reales) sobre los equipos que disputan la fase final de baloncesto de la liga ACB. Jugadores, equipos, clubs, comparaciones entre los distintos palmarés, porcentajes de juego, etc., están perfectamente reflejados. Todo tipo de preguntas sobre cualquier aspecto reseñable pueden encontrar respuesta. Asimismo, se incorporan imágenes digitalizadas de jugadores, entrenadores, presidentes, etc.



La segunda parte o, mejor dicho, el otro apartado, consiste en la simulación de un partido de baloncesto, en el que todos los datos de la base son tenidos en cuenta –lanzamientos, aciertos, estilo de juego de los componentes del equipo, etc.– siendo nuestro papel el de entrenador, supervisando y decidiendo ataques, defensas, cambios, etc. El juego puede ser, o no, interactivo. Podremos elegir entre la simple contemplación del resultado final, el partido en sí pero sin tomar decisiones, o controlar todos y cada uno de los movimientos de los cinco deportistas sobre la cancha.

Además, la intención con la que Dinamic lanza al mercado «PC Basket» es la de ir actualizando, temporada a temporada, los datos necesarios para mantenernos al día respecto al apasionante mundo del baloncesto español. Si sois aficionados a este deporte, seguidores de algún equipo concreto, o simplemente, os gusta todo lo referente a aplicaciones multimedia, ésta puede ser una buena oportunidad de adquirir un interesante programa.









SPELLCRAFT

Has nacido bajo la influencia de las estrellas

Juegos de Rol

El oráculo ha hablado. Tú, a diferencia del resto de los mortales, has nacido bajo la influencia de las estrellas y las constelaciones. Conviértete en un poderoso hechicero y completa el mandato de Garwayen, tu guía, que te enseñará los principios básicos de la magia.

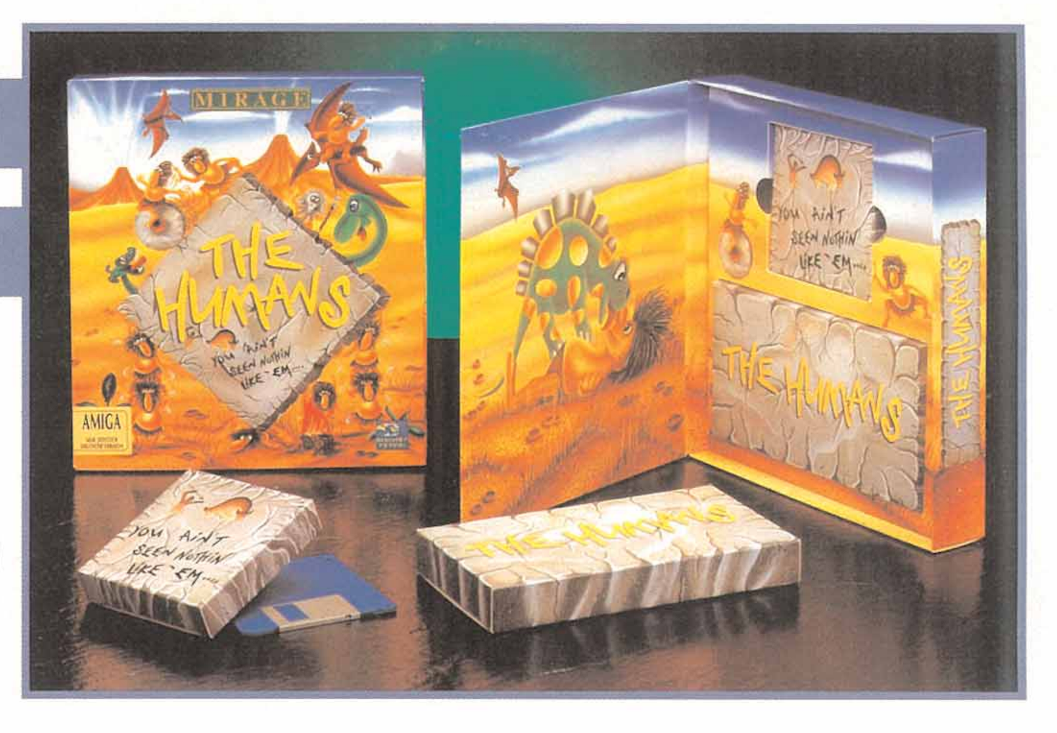
Disponible en PC.

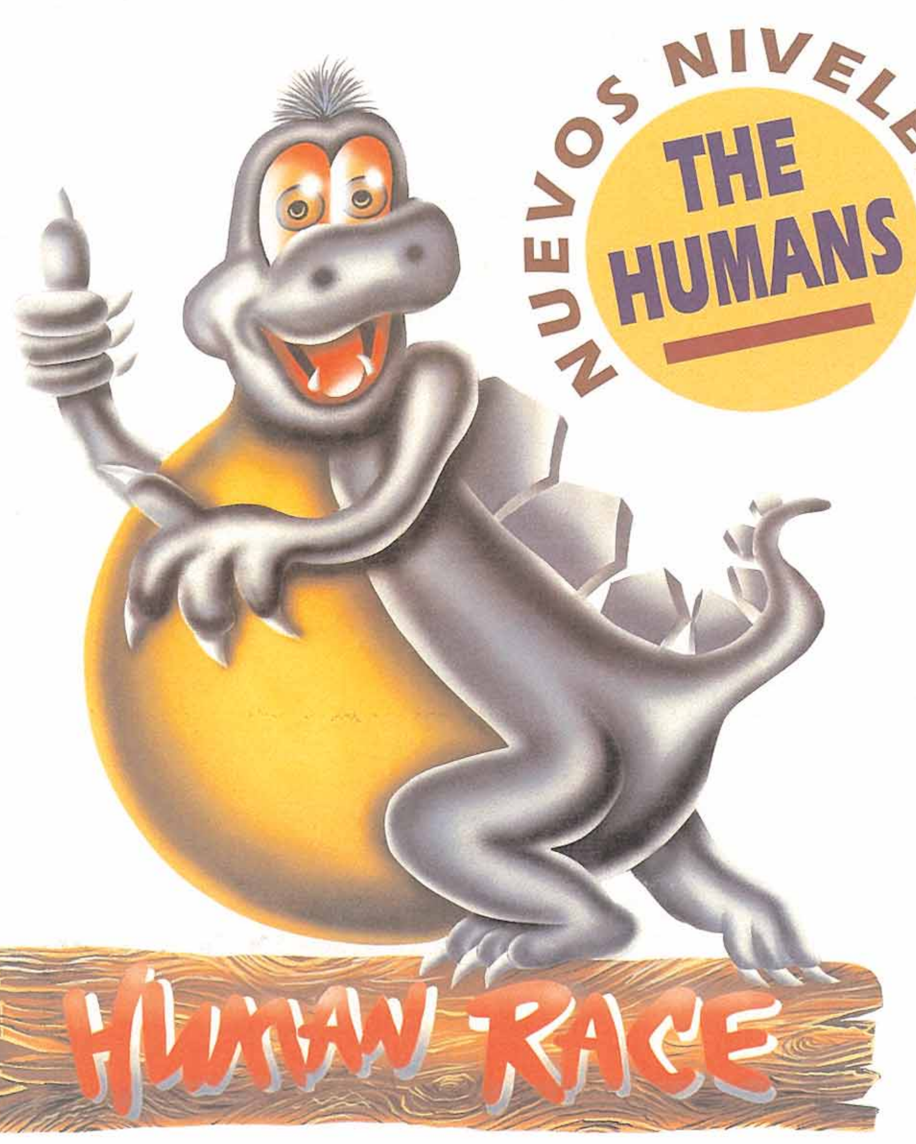
UBI SOFT
Entertainment Software

ASCIIWARE

THE HUMANS

HUMANS RACE





¡Haz a tu especie sofisticada e inteligente!

Plataforma

The Humans es un vistazo cómico a la evolución de la Humanidad y te catapulta a un reto tras otro a través de 100 sorprendentes niveles. Situado en tiempos prehistóricos, el juego pone en el jugador la responsabilidad de dar forma a la especie para convertirla en la sociedad sofisticada e inteligente que adoramos hoy.

Disponible en PC y Amiga.

EUROPEAN COMP



Hemos visitado durante los primeros días de abril el lugar donde se dan cita dos veces al año los mejores programadores de software de entretrenimiento de todo el mundo. Durante casi setenta y dos horas los enviados especiales de Micromanía desayunamos, comimos y cenamos rodeados de montañas de programas. A la espera del completo informe que podréis leer el mes que viene aquí tenéis una crónica de urgencia sobre lo que fue la edición de abril del European Computer Trade Show.

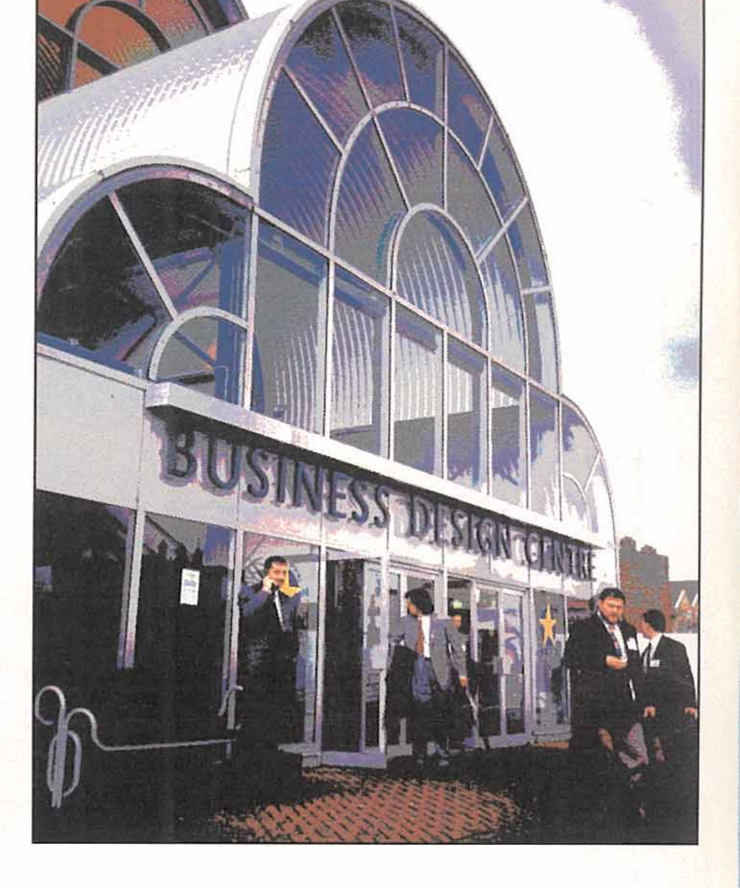
El Business Design Centre
el escenario donde se han
los máximos responsables

TRES DÍAS EN EL OJO DEL HURACÁN

ECTS SPRING 1993:

LA GRAN FERIA DEL SOFT







La pregunta que seguro todos os estáis haciendo es qué formato fue el gran ganador de esta edición del Trade. ¿Consolas? ¿PC? ¿Amiga? Pues lo cierto es que este año no se han producido muchas novedades sobre lo que todos ya sabemos. Así, las consolas, aunque no parece que crezcan tanto como lo estaban haciendo hasta ahora, continúan siendo prácticamente las líderes del mercado. El PC, como también es lógico suponer, continúa en franca ascendencia. Un claro ejemplo de ello es que en la inmensa mayoría de los stands de las compañías los productos se mostraban en PC. El Amiga, sin embargo, aunque se resiste y en el Reino Unido todavía funciona muy bien, empieza a descender en número de productos específicamente diseñados para él. Esperemos que la llegada del nuevo 1200 corrija en unos meses la tendencia.

Los grandes ausentes del ECTS fueron los fabricantes de hardware que esta vez no tuvieron ningún tipo de presencia en la feria. Los únicos: Philips y Sega. Los primeros con nuevas muestras de su CD-I que parece no termina de despegar en el mercado, y los segundos con el Mega CD. Este ya estaba disponible en las tiendas de todo Londres y su precio rondaba las 300 libras. Algunas compañías ya tenían producto disponible para el CD de Mega Drive como por ejemplo Sierra On Line, quienes han realizado una versión de su Willy Beamish, un juego para los pequeños de la casa con voces digitalizadas. Algo bastante impresionante, por cierto.





Aunque en esta edición de primavera del Trade no se han visto muchas novedades, por fin hemos podido ver las versiones definitivas de algunos programas realmente espectacular. Com o anticipo y para que vayáis saboreando este aperitivo aquí tenéis, de arriba hacia abajo, las primeras imágenes de «ElFish», «Strike Commander» y «Goal!».

Queremos Saber

¿Dónde está la tan esperada versión para PC de «Street Fighter II»? Todo el mundo habla de ella pero nadie la ha visto.

¿Por qué no hemos visto nada del 3DO? ¿Dónde están los juegos que los productores de software anunciaron en el pasado CES de Las Vegas?

¿Por qué Ocean ha hecho un despliegue tan impresionante para apoyar «Jurassic Park» y no ha mostrado ni una sola pantalla del juego?

¿Será cierto que «Litil Divil», de Gremlin, está ya prácticamente terminado? Lo que nos enseñaron estaba bastante avanzado pero...

¿Por qué MIndscape todavía no tiene la versión definitiva para ordenadores de «Battletoads», cuando llevan meses diciendo que van a sustituir a las Tortugas Ninja?

¿Por qué Ocean ha decidido no hacer la versión para PC de Universal Monster?

¿Por qué no hay ninguna compañía europea que se decida a traducir alguno de los muchos juegos producidos por sus colegas orientales sobre algún "manga", o cómic japonés como prefiráis, ahora que estos cuentan en toda Europa con un considerable número de incondicionales?



ha sido, un año más, dado cita del software mundial

El software ha sido el protagonista indiscutible de la última edición del ECTS

¿Sabías Que...?

... El incendio del almacén de Erbe era uno de los temas de conversación favoritos de los responsables de las compañías inglesas cuando veían aparecer a un español por su stand.

... las aduanas inglesas no dejaron entrar en el país los ordenadores de la compañía SubLogic. Los pobres no tenían en el stand más que una mesa y un par de sillas.

... la irremediable muerte del Atari ST se confirma. Ni un sólo Atari funcionando, ni un stand, nada que dijera que existía un ordenador llamado Atari ST. Triste. Pero cierto.

LOS JUEGOS MÁS ESPECTACULARES

Durante esta última edición del Trade no se han visto tampoco demasiadas novedades. No nos malinterpretéis, no es que no hubiera grandes juegos, es que los que se han presentado han sido las versiones definitivas de los programas que se mostraron sólo en sus primeros estadios en la edición de Septiembre del 92.

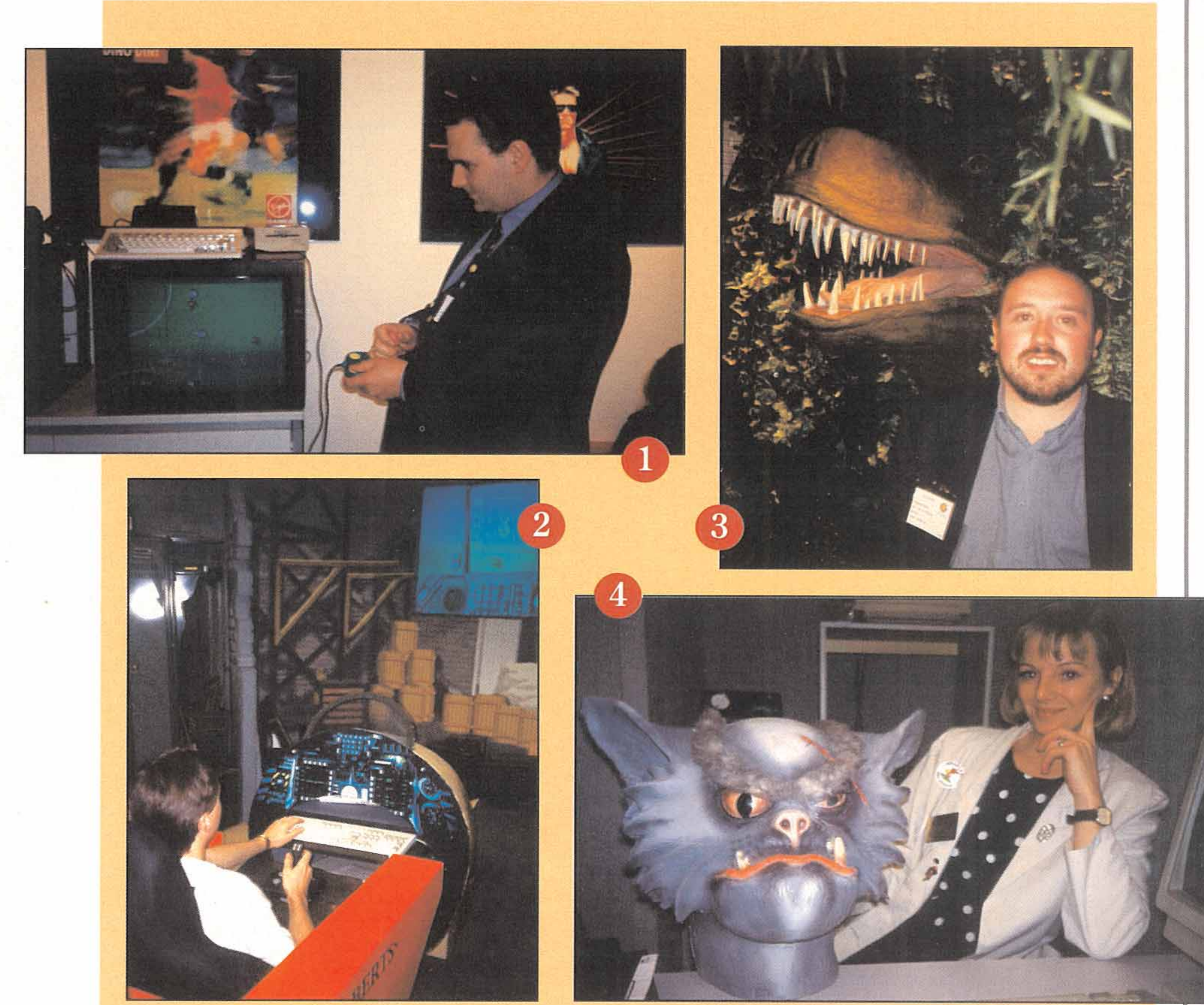
Así uno de los programas más espectaculares que pudimos ver fue «Strike Commander». Chris Roberts, el laureado creador de «Wing Commader», ha diseñado un simulador de vuelo francamente increíble. El stand de Origin estaba protagonizado por una cabina de avión y una enorme pantalla de vídeo; junto a ellas, unas taquillas de piloto daban ambientación a uno de los mejores juegos del año. «Strike Commander» tiene unas escenas intermedias de introducción a la aventura totalmente cinematográficas, un sonido que, en versión Roland y SoundBlaster, es digno de una orquesta y posee unos detalles en sus gráficos nunca vistos.

Había, por supuesto, más simuladores de vuelo. Ocean, además de haber comprado los derechos de «Jurassic Park», la novela de Michael Crichton sobre la que Spielberg ha hecho una película, presentaba «Inferno» y «Odyssey». Los dos segundas partes de buenos juegos y los dos ampliamente superiores a sus padres informáticos. «Inferno» es la continuación de «F-29 Retaliator» y si éste era bueno no os podéis imaginar la suavidad de los gráficos ni el detalle que han conseguido ahora sus programadores. Impresionante. «Odyssey», por su parte, continúa la saga de «Epic» con nuevas aventuras de la raza humana en su deambular por el espacio. De película.

En el apartado del arcade el ECTS estaba este año un poquito cojo. También aquí Ocean ha hecho todo lo posible y presentaba un super juego que va a dar mucho que hablar. «Pugsley´s Scavenger Hunt» es otra segunda parte, la de «The Addams family», y promete ser un juego todavía mucho más divertido.

Psygnosis no tenía terminado «Walker» pero para compensarnos, prepara un juego para consola que tiene el scroll más rápido del mundo. Eso dicen y la verdad es que, a simple vista, lo parece porque «Puggsy» es verdaderamente frenético.

En lo referente a los JDR nos impresionaron bastante dos nuevos productos. El primero de ellos venía de la mano de los creadores del legendario «Eye of



Aquí tenéis unas imágenes que ilustran todo lo que os hemos contado en el texto. En la 1 podéis ver a Dino Dini mostrando su nuevo programa «Goal!». En la 2 tenéis al hermano de Chris Roberts, diseñador de «Strike Commander», disfrutando en el stand de Origin de esta maravilla de simulador. Todo quedaba en familia. En la 3 podéis ver como uno de los dinosaurios jurásicos de Ocean está a punto de dar un mordisco a uno de nuestros enviados. «Jurassic Park» será uno de los lanzamientos estrellas de los próximos meses. Y, por último, en la 4, Julia Combs, de Mirage, nos muestra una de las caretas de látex que serán caracterizadas en una de sus próximas producciones.


PC
La última aventura de Indiana, además de ser el programa más votado por todos vosotros, ha estado a punto de ser juego del año.


SUPER NINTENDO
«Street Fighter II» ha conseguido el máximo galardón en la edición del 93 de los premios del ECTS.

the Beholder». «Legend of Lore» es su nombre y no puede negar su procedencia. Uno de sus programadores, los miembros de Westwood Associates, nos mostró zonas bastante avanzadas de la aventura y os aseguramos que merece la pena visitar las mazmorras del juego. El segundo programa del que os vamos a hablar se llama «Blade of Destiny» y está basado en una popular serie de juegos de tablero alemana. Lo más impresionante del programa es su enorme amplitud. En él encontraréis ciudades, bosques, mazmorras, palacios... y, por supuesto, todos repletos de personajes con los que interactuar.

Si hablamos de estrategia tenemos que hacer referencia a, como no, a Microprose y a un programa que se llama «Fields of Glory». Los campos de la gloria en los que Napoleon ganó fama y luego la perdió serán los protagonistas de este juego realizado con la calidad a la que nos tiene acostumbrados Microprose. Estrategia, pero sin muertes ni ejércitos, es la que nos traen también desde Mindscape los señores de Animatek. Mister Alexander Pazhitnov, el aclamado creador de Tetris, es el diseñador de «Elfish». Este es un juego totalmente diferente en el que tendremos que crear un acuario y conseguir que nuestros peces se desarrollen en él. Parece sencillo, pero os aseguramos que no lo es. Lo que sí es es superdivertido.

Las aventuras gráficas estaban asimismo bastante bien representadas. Psygnosis entrará a saco en este campo con «Innocent until caught», la historia de un defraudador a hacienda. Microprose con «Return of the Phantom», una aventura basada en la historia del Fantasma de la Opera. Sierra atacará con «Quest for Glory III». Virgin con «Legend of Kyrandia II» y lo mejor de todo ya está listo, «Day of the tentacle», la esperada continuación de «Maniac Mansion». LucasArts promete todo un juegazo.

Los deportes tenían su representante informático en «Goal!». Dino Dini estaba orgulloso en el stand de Virgin mostrando a propios y extraños las excelencias de su última creación. La tercera parte del «Kick Off!» introduce grandes novedades. Ahora es casi tan real como jugar de verdad al fútbol y además Mr. Dini nos prometió que saldrá en PC.

JUEGOS DIFERENTES

Según se van haciendo más rápidos y potentes los ordenadores, los programadores se van atreviendo a realizar juegos más complejos y, por supuesto, diferentes. Entre estos programas "diferentes" podemos hablar de «CyberRace», de Cyberdreams que usa una tecnología para crear imágenes en tres dimensiones que hasta hace poco estaba reservada a ordenadores de alta gama. «CyberRace» es un producto muy especial. Patrick Ketchum, o lo que es lo mismo, el alma mater de Cyberdreams, nos comentaba que su línea es la de realizar pocos juegos pero dar un paso adelante en cuanto a su desarrollo en cada uno de ellos. Con CyberRace lo han conseguido. Ahora ya están trabajando en «I have no mouth and I have to scream», un programa basado en una novela del escritor de sci-fi Harlan Ellison. No lo veremos hasta el 94 pero seguro que revoluciona a todo el mundo.

Empire también prepara algo "diferente": «Cyberspace». Una ciudad con más de un millón de habitantes y miles de edificios interconectados con una red de ordenadores en los que será posibles introducirnos virtualmente. «Cyberspace» es un programa que nos permite total libertad. Un juego en el que Empire lleva trabajando mucho tiempo y que no va a defraudar a los que confiamos en esta compañía canadiense.

A TODA MÁQUINA

Si pudiérais ver ahora las mesas de la redacción os asombraríais de la cantidad de información que pueden proporcionar tres únicos días. Estamos trabajando a toda máquina para poder clasificar todas las noticias y que el próximo número de Micromanía os depare muchas y agradables sorpresas.

Lo que os hemos contado en estas pocas líneas sólo ha sido un aperitivo de lo que os espera. Preparaos porque tenemos muchas cosas que contar. Y, la inmensa mayoría, muy, pero que muy interesantes.

Equipo Micromanía

LOS PREMIOS DEL ECTS

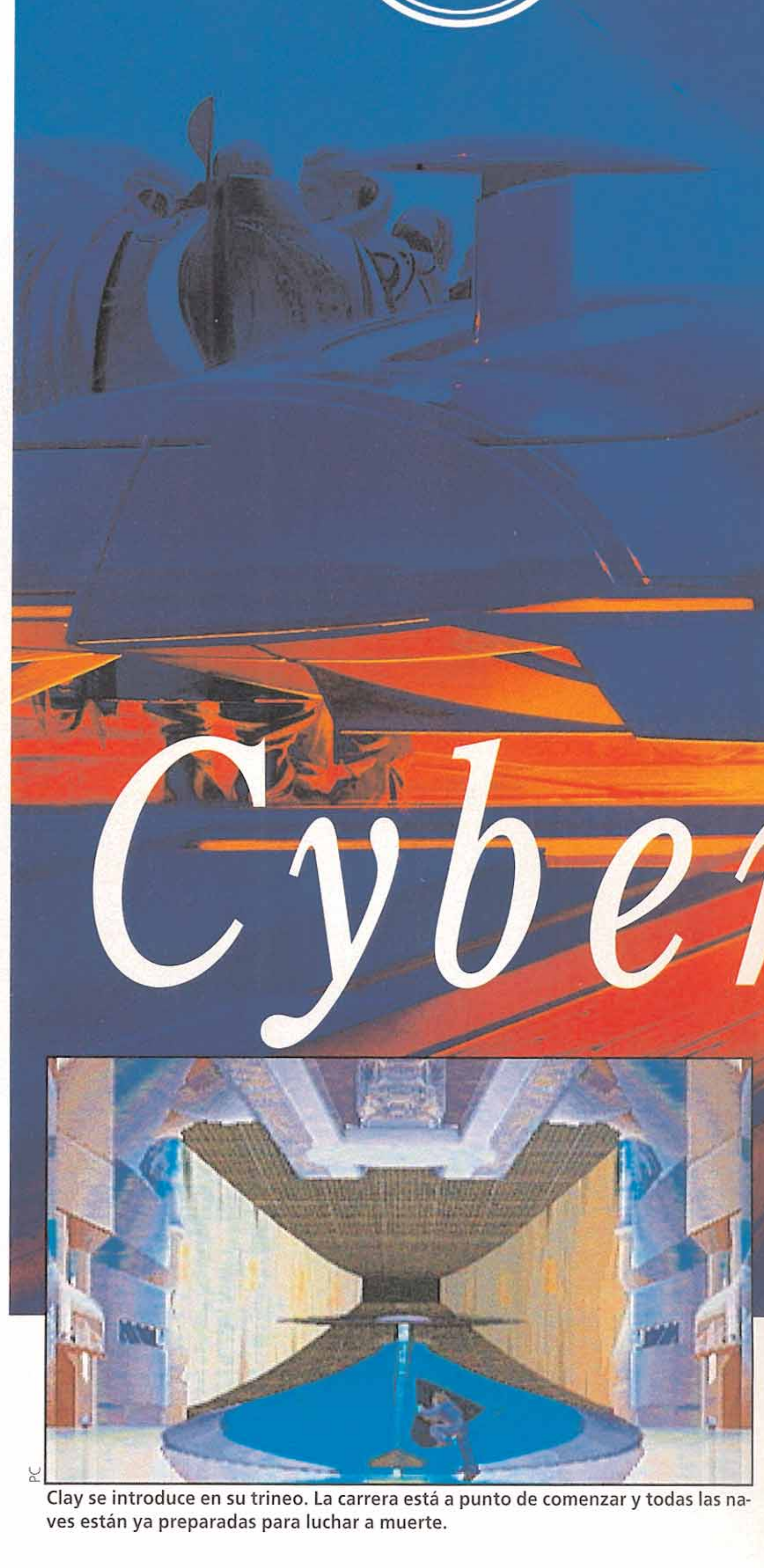

La fiesta en la que se hizo entrega de los premios a los mejores programas del año consiguió reunir en una conocida discoteca londinense a los máximos responsables del software de entretenimiento de medio mundo, además de alguna que otra personalidad famosa de otros ámbitos.

Como seguramente todos sabéis en la edición de primavera del ECTS se hace entrega de los premios a los programas más destacados del año en las diferentes categorías. En esta edición, además, todos vosotros habéis tomado parte en estas votaciones, a través de la convocatoria realizada en Micromanía, nombrando a «Indiana Jones & the fate of Atlantis» el mejor programa para los usuarios españoles. El gran ganador a nivel internacional ha sido «Street Fighter II», aunque el resto de los galardonados no quedaron muy por detrás. «Alone in the dark», «Monkey Island 2» o la última aventura de Indiana le pisaron los talones al súper arcade de Capcon. Aquí tenéis la relación completa de ganadores.

MEJOR JUEGO PARA LOS LECTORES ESPAÑOLES:
«Indiana Jones & the fate of Atlantis» (LUCASARTS)
MEJOR JUEGO PARA LOS LECTORES FRANCESES:
«Alone in the Dark» (INFOGRAMES)
MEJOR JUEGO PARA LOS LECTORES ALEMANES:
«The Secret of Monkey Island 2» (LUCASARTS)
MEJOR JUEGO PARA LOS LECTORES ITALIANOS:
«Street Fighter II» (CAPCOM)
PREMIO DE LA REVISTA COMPUTE!:
«Links 386 PRO» (ACCESS)
PREMIO DE LA REVISTA LOG IN:
«Alone in the Dark» (INFOGRAMES)
PREMIO GOING LIVE!:
«Sonic the Hedgehog 2» (SEGA)
MEJOR BANDA SONORA:
«The Secret of Monkey Island 2» (LUCASARTS)
MEJOR SOFTWARE EDUCATIVO:
Where in the World is Carmen Sandiego? (E. ARTS)
MEJOR JUEGO DE ROL/AVENTURA:
«The Secret of Monkey Island 2» (LUCASARTS)
MEJORES GRÁFICOS:
«Alone in the Dark» (INFOGRAMES)
MEJOR SIMULACIÓN:
«Formula One Grand Prix» (MICROPROSE)
MEJOR ARCADE:
«Street Fighter II» (CAPCOM)
JUEGO MAS ORIGINAL:
«Alone in the Dark» (INFOGRAMES)
MEJOR JUEGO DE ORDENADOR:
«Indiana Jone & the fate of Atlantis» (LUCASARTS)
MEJOR VIDEOJUEGO PARA CONSOLAS:
«Street Fighter II» (CAPCOM)
MEJOR HARDWARE:
Super Nintendo
JUEGO DEL AÑO:
«Street Fighter II» (CAPCOM)
MEJOR COMPAÑÍA DEL AÑO:
Electronic Arts


GAME GEAR T.V. PACK
CAMBIA DE CANAL
CAMBIA DE RIVAL
T.V. PACK
SONIC THE HEDGEHOG
SEGA GAME GEAR
SEGA GAME GEAR TV TUNER
SEGA PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
GAME GEAR
START
¡Lo que te faltaba por ver!
GAME GEAR, la revolucionaria consola portátil, con la que medio mundo ha alucinado jugando en colores y viendo su programa de T.V. favorito, te lo pone más fácil.
Hazte con este nuevo Pack, y te la llevarás con todo el equipo:
• CONSOLA GAME GEAR, con sonido estéreo, salida de auriculares y toma de conexión "Gear to Gear" para jugar simultáneamente a dos.
• SINTONIZADOR DE T.V. que permite ver con total nitidez cualquier canal de televisión.
• Fuente de alimentación que evita la utilización de pilas.
• SONIC. El mítico juego de plataformas más rápido de la historia de los videojuegos, con los fondos animados más asombrosos y un protagonista excepcional, SONIC. La mascota estrella de SEGA y el ídolo más internacional de las nuevas generaciones.
26.000 Ptas.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
SEGA GAME GEAR
SINTONIZADOR T.V. INCLUIDO
FUENTE DE ALIMENTACIÓN INCLUIDA
T.V. PACK
JUEGO SONIC INCLUIDO
Unitros

Una nave ll



"El que no corre, vuela" parece ser el lema que siguen al pie de la letra los diseñadores de videojuegos últimamente. Lo que más interesa ahora mismo es un software muy especial, o muy espacial, según se mire. Los simuladores que sitúan su acción en el espacio e incluyen elementos arcade, están haciendo estragos entre los fanáticos del PC y de los joysticks. El universo está completamente abierto a ellos. La carrera de las estrellas la ganará el más rápido, y «CyberRace» es uno de los favoritos.

■ CYBERDREAMS ■ En preparación: PC, PC CD-ROM

La primera idea que Patrick Ketchum tuvo a la hora de programar «CyberRace», fue la de crear una nave rápida. Muy rápida. La más rápida de todas las que, hasta ahora, había visto en una pantalla de ordenador personal. Compartiendo esa idea con él, estaba Syd Mead. Los dos sabían lo que querían y cómo reflejarlo en un PC. El encuentro entre los proyectos de estos dos hombres fue muy especial.



El universo de «CyberRace» esta "habitado" por infinidad de naves de todo tipo. Las más veloces, sin duda, son los trineos.

UNA ILUSTRACIÓN

Los diseños de Syd Mead son muy conocidos y alabados en todo el mundo, especialmente en la sensible cultura japonesa. Por supuesto, en su país también es muy célebre, por lo que no es difícil encontrar sus obras expuestas en infinidad de lugares. En algún sitio debió ver Patrick Ketchum una increíble ilustración de Syd. Por fin ya tenía la forma de su fondo, es decir, ya había encontrado la nave perfecta para su no menos espectacular simulador.

La ilustración en cuestión recreaba una serie de galería y pasadizos al aire libre, llenos de hombres y mujeres del futuro. Algo con lo que Syd Mead estaba muy familiarizado. Pero lo que realmente sorprendió al máximo responsable de Cyberdreams fue una nave que aparecía en el lado derecho de la ilustración.

Lo poco que se podía ver de la misma apuntaba un diseño muy aerodinámico y completamente distinto a la que hasta entonces había visto en lo que a naves espaciales se refiere. Patrick Ketchum no quería dejar pasar la oportunidad de trabajar con un visionario que podía imaginar ese tipo de construcciones. Al igual que hizo con H. R. Giger, ofreció a Syd Mead toda la libertad que quisiera para hacer cuanto deseara como director artístico de «CyberRace».



Alicia es secuestrada por "los males del juego". Su novio Clay es obligado a competir si quiere volver a verla con vida. No tiene elección.

LA NAVE

Mi principal preocupación fue la de diseñar una nave realmente veloz. Quería ver en la pantalla algo vivo en sí mismo, completamente orgánico. Creo que lo hemos conseguido. Estoy muy orgulloso de mi trabajo en «CyberRace» por dos motivos: por los espectaculares fondos que complementan todas las escenas y por las naves que compiten en la carrera principal, pues son las más rápidas que he visto en juego alguno." La opinión de Syd Mead es contundente. Su nave, mejor dicho, el diseño de la misma, gracias a la programación de los técnicos de Cyberdreams adquiere velocidades de vértigo.

Suave es la palabra que define la superficie de trineo, el particular nombre que reciben esta nave. No encontramos en la misma ningún rasgo de diseño difícil. Sus formas son elementales y muy originales a la vez. Casi circular en su base, se extiende en alto de forma conoidal, para acabar en un pequeño, pero eficaz, alerón. No tiene puertas, ni ventanas, ni orificio alguno que puede oponer resistencia a la atmósfera del espacio. Su frente acaba en un agresivo pico, ligeramente inclinado hacia abajo, que abre la estela de los caminos que recorre. En su espalda, solamente el pequeño hueco de la salida de su potente propulsión. En definitiva, la sencillez es la principal arma de esta nave.

VOLAR POR OBLIGACIÓN

Aunque es una auténtica delicia pilotar un trineo, Clay Shaw está obligado a hacerlo. Es la única manera de poder ver otra vez a su prometida. Suena raro, pero es así. La historia de este joven piloto protagonista de «CyberRace» es la siguiente. Su padre fue un extraordinario piloto galáctico, vencedor de casi todas las carreras que se organizaban entre los imperios espaciales dominantes. Competía por el Imperio Terran. La envidia de sus rivales provocó su asesinato y su olvido.

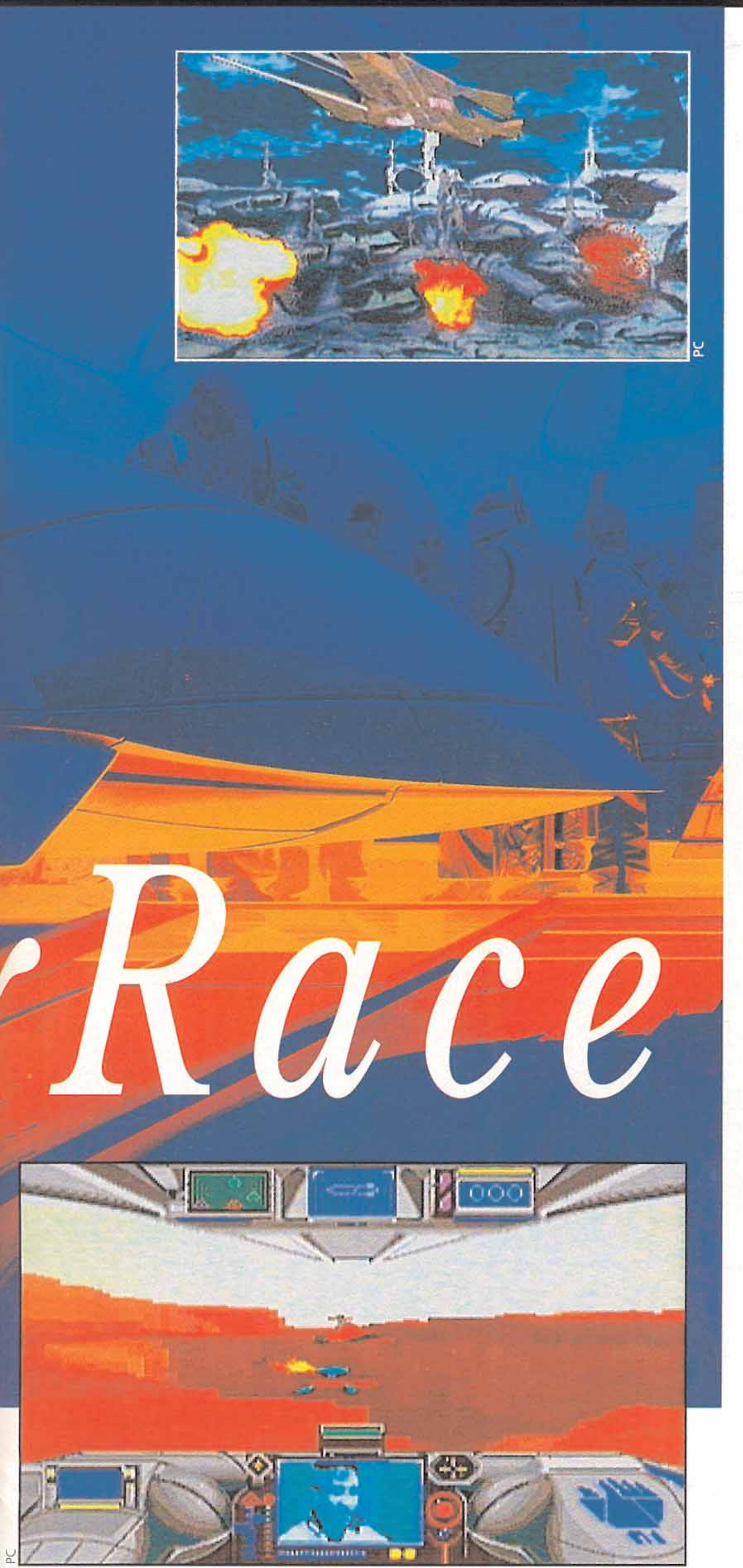
Clay se ve obligado a subirse a un trineo para competir también por el bando de su padre, pero el joven se niega a hacerlo de forma sistemática. No hay forma de convencerle de lo contrario. Sabe muy bien lo que quiere, una vida tranquila en compañía de su novia Alicia, y no le apetece nada acabar como su padre. Los mismos asesinos de su ese secuestran a Alicia. La única oportunidad que tiene Clay de ver con vida a su novia otra vez es compitiendo en las carreras espaciales. La fuerza obliga y el joven piloto acaba por aceptar el chantaje. De esta manera piloto el mismo trineo de su padre, y pone todo su empeño en ganar.

Clay se introduce en su trineo. La carrera está a punto de comenzar y todas las naves están ya preparadas para luchar a muerte.

DATOS TÉCNICOS

Sumergirse en «CyberRace» supone aceptar nuestra participación en nueve carreras distintas: las cyberraces. Nuestro objetivo, a diferencia de muchos simuladores, no es siempre llegar los primeros a la meta. En ocasiones, la misión consiste en dejar fuera de combate a nuestros rivales, o cumplir con éxito los objetivos que nos anuncian al principio de la carrera. En las nueve competiciones que conforman el programa, es muy fácil tener que afrontar cualquier cosa.

Entre las distintas pruebas, e intercaladas en las mismas, aparecen 46 escenas, protagonizadas por actores digitalizados, explicativas de la historia que da vida al programa. Así vemos cómo



Estamos en plena acción. No podemos despirtarnos ni una centésima de segundo. Cualquier fallo provocará nuestra destrucción y no volveremos a ver a Alicia.

muere el padre de Clay, las constantes negativas de éste a participar en la carreras espaciales y el secuestro de Alicia, entre otras.

Los datos más técnicos de «CyberRace» son tan sorprendentes como el mismo programa. Además de la ya mencionada técnica de digitalización, utilizada para recrear a los actores protagonistas del argumento, en el juego se ha empleado el "Voxel 3D". Este nuevo término es una abreviación de "volumetric element", o elemento volumétrico, y responde a un novísimo concepto de renderización de fondos y decorados. Esta tecnología se asemeja bastante a la de pixel, con la diferencia que mientras los elementos pictóricos sólo reflejan puntos gráficos, los elementos volumétricos añaden profundidad a los mismos.

De este modo, «CyberRace» está a años luz de los simuladores que utilizan polígonos para su ambientación. Y no sólo de estos, sino de muchos otros simuladores espaciales que existen en el mercado. Los hemos visto buenos, muy buenos, e incluso excelentes. «CyberRace» promete superarlos a todos, no sólo en velocidad, sino también en prestaciones...

F.J.G.

Syd Mead, director artístico de «CyberRace»

DISEÑO Y TRABAJO

¿Diseñas o trabajas? Esta "graciosa" pregunta, que muchas veces se formula para comenzar una seductora conversación, tiene en Syd Mead una respuesta muy seria. Él diseña y trabaja. A su edad, está visto que la imaginación no está reñida con los años. Tiene 60 y le sobra inventiva a raudales. Syd nació en Minnesota y, como buen americano medio, recorrió toda Norteamérica hasta establecerse en un lugar definitivo. Su primera estación fue Colorado. El High School of Colorado le esperaba con los brazos abiertos, pues siempre es agradable contar en el historial académico de una institución como esa con un genio. Pero aún casi nadie sabía lo bueno que era "construyendo fantasía". Sólo sus padres y él mismo. Los primeros le animaban y le ordenaban los miles de dibujos que dejaba abandonados por toda su casa –a la edad de diez años, casi lo único que hacía era dibujar–, y el mismo..., ¿qué genio no es consciente de sus posibilidades?

En la siguiente estación, a la que tarda en llegar unos tres años por servir militarmente a su patria, le esperaba la alta distinción que le concedió el Art Center College of Design de Los Ángeles. Desde el principio destacaba en todo, a pesar de que en 1959 en América existían grandes artistas. El gran capital, siempre al acecho de talento convertible en dinero, le reclutó como diseñador de coches para la Ford Motor Company´s Advanced Styling Studio. Con los motores y las ruedas que gastaba, su carrera hacia el éxito es imparable. Así, decidió independizarse y montar su propia compañía de diseño. En 1970 nace la Syd Mead, Inc., en Detroit, Michigan, que pronto se hace con los primeros puestos del mercado de la ilustración industrial de su país. Y no sólo de Norteamérica, sino de Europa; ya se sabe que América siempre será el espejo del viejo continente.

De cine se puede calificar su nueva estación, sita en la soleada California, exactamente en la ciudad de Los Ángeles. Tan cerca del mundo de las estrellas diurnas, raro era que no trabajase para ellas. La mejor prueba la tenemos en «Star Trek», «Blade Runner», «Tron», «2010», «Aliens», «Cortocircuito», más nombres... Tal vez no, pero sí mencionar las nominaciones que la Academia Americana de Cine concedió a su trabajo. El cine suele ser muy agradecido y trata bien a sus hijos predilectos. Syd Mead fue merecedor de ese don y los diseños futuristas que exhibía en los filmes en los que participaba fue el cebo que enganchó a los japoneses. Sony, Minolta, Tiger y Honda, entre muchos, querían "cosas" de Syd. Y el se las dio sin poner ninguna pega.





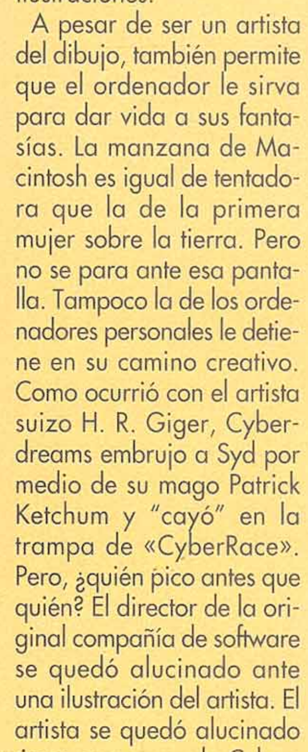




Las ilustraciones de Syd Mead son la más perfecta definición de la fantasía. Gracias a éstas ya sabemos cómo va a ser la vida que vamos a vivir en el futuro. Él es el guía del diseño actual y el inspirador del venidero.

Después de eso, el nombre de su siguiente estación es el infinito. O el Todo. Su imaginación no se paraba ni ante el diseño de un Boing 747, o de un 727, o de un 757; menos aún por el ofrecimiento de Norwegian Caribbean Lines para dirigir su departamento creativo; ni, por supuesto, a la hora de idear originales diseños de yates de lujo para multimillonarios. Y como nadie es profeta del todo en su tierra, los mayores reconocimientos a su obra llegan de la mano de sus fans japoneses, que editan libros y CD-ROM repletos de sus ilustraciones.

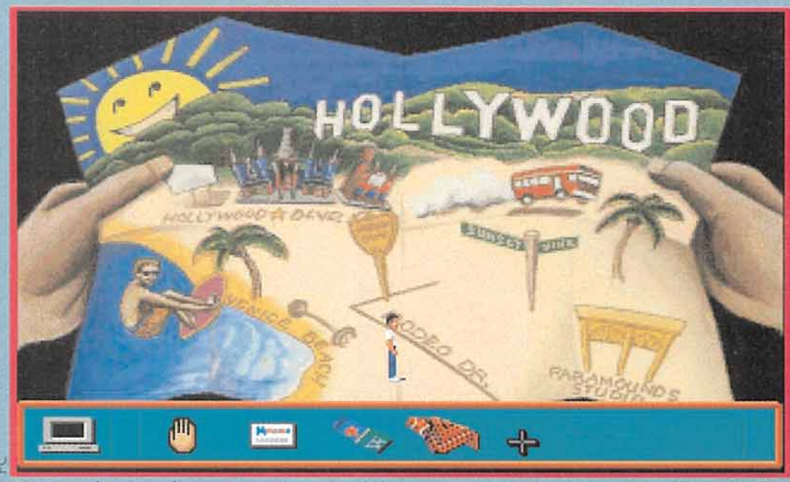
A pesar de ser un artista del dibujo, también permite que el ordenador le sirva para dar vida a sus fantasías. La manzana de Macintosh es igual de tentadora que la de la primera mujer sobre la tierra. Pero no se para ante esa pantalla. Tampoco la de los ordenadores personales le detiene en su camino creativo. Como ocurrió con el artista suizo H. R. Giger, Cyberdreams embrujo a Syd por medio de su mago Patrick Ketchum y "cayó" en la trampa de «CyberRace». Pero, ¿quién pico antes que quién? El director de la original compañía de software se quedó alucinado ante una ilustración del artista. El artista se quedó alucinado ante «Dark Seed», el primer programa de Cyberdreams. La magia de este encuentra no fue sino que es «CyberRace», la razón de esta breve biografía de un creador eterno: Syd Mead.



F.J.G.

LES MANLEY IN: LOST in L.A.

Existen muchas formas de visitar los Estados Unidos, y, en especial, la ciudad de Los Angeles. Accolade no sólo se ha propuesto enseñarnos a fondo la mítica urbe del Pacífico, sino que nos pierde en ella, con el fin de encontrar gente extraviada... «Les Manley in: Lost in L.A.» es la última aventura de un hombre amante de la buena vida y de las mujeres bellas, especialmente si visten biquini.



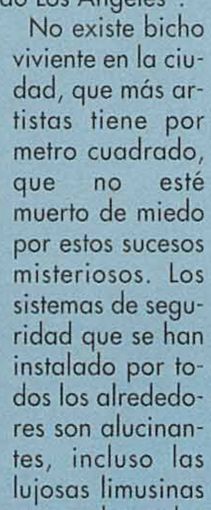
PC

Este es el mapa de Los Angeles que debemos recorrer para rescatar a las estrellas desaparecidas. Un misterioso sádico nos va a hacer la vida imposible.



- ACCOLADE
- En preparación: PC
- Aventura gráfica

El "guión" de la presentación de este juego que se desarrolla en la meca del cine es extraordinario... Una hermosa hembra sugiere a su novio, Helmut Bean, un enano –todos los novios de las mujeres guapas son tontos o enanos..., aunque en este caso es un enano de verdad–, que se bañe con él, en la piscina de la lujosa villa del chiquitín. Ella se adelanta al chapuzón, mientras que el pequeño se entretiene hablando por teléfono con un amigo. Un grito ensordecedor corta la conversación telefónica: la preciosa nena se encuentra en apuros. Helmut, el enano –ya sabemos que nos estamos metiendo demasiado con el hombrecillo, pero es que "todos los novios de las mujeres guapas son tontos o enanos"...– acude en su auxilio. Pero..., algo extraño ocurre, una sombra, la figura de un asesino, un secuestrador..., ¡ambos desaparecen!

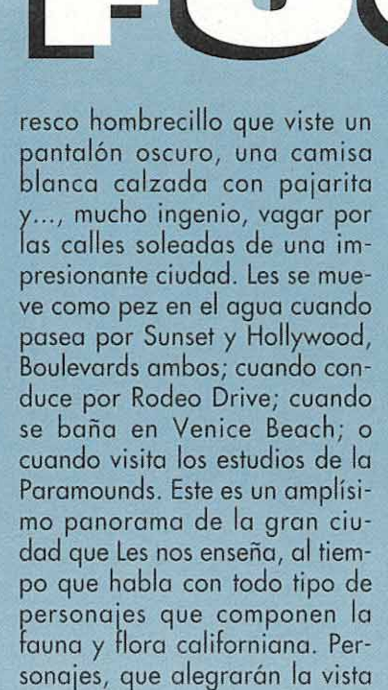


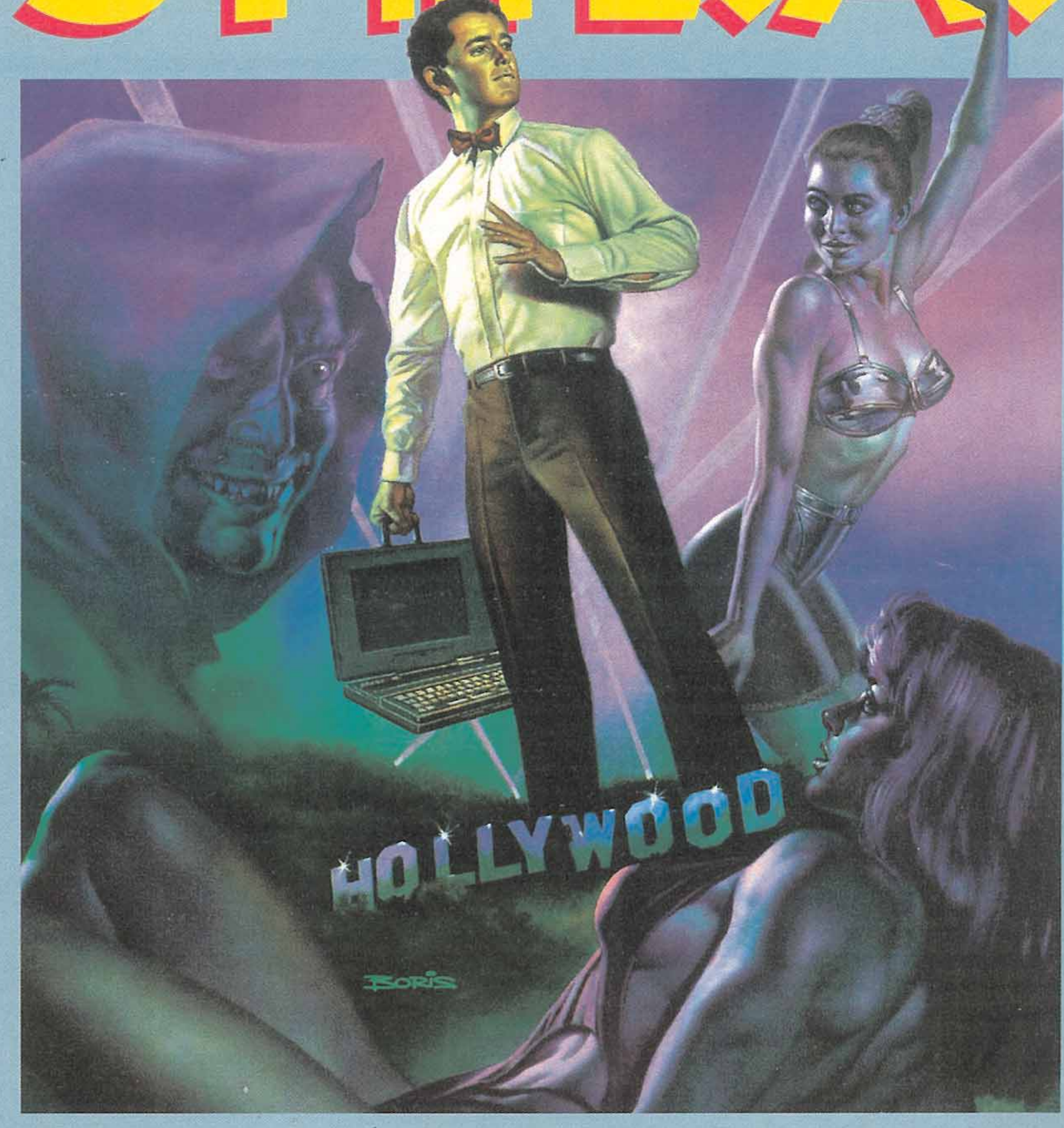
¡HALA, A BUSCAR!

Si el "guión" de la presentación es extraordinario, la "trama" de toda la historia es intrigante, aunque su protagonista es un poco torpón. El caso es que Les Manley se ha hecho eco de la desaparición de los famosos de televisión, cine, teatro, etc., en "el todo Los Angeles".

No existe bicho viviente en la ciudad, que más artistas tiene por metro cuadrado, que no esté muerto de miedo por estos sucesos misteriosos. Los sistemas de seguridad que se han instalado por todos los alrededores son alucinantes, incluso las lujosas limusinas aparcadas en las grandes avenidas tienen guardias jurados...

Repetimos: Les Manley se ha hecho eco de lo sucedido y se pone a investigar siguiendo las habituales preguntas; ¿quién?, ¿por qué?, ¿cuándo?, ¿cómo? y ¿dónde? Máxime al tratarse del secuestro de su mejor amigo, Helmut, el enano. Y para solucionar el caso lo antes posible, recorre Los Angeles de cabo a rabo y de norte a sur. De este modo, vemos a un pintoresco hombrecillo que viste un pantalón oscuro, una camisa blanca calzada con pajarita y..., mucho ingenio, vagar por las calles soleadas de una impresionante ciudad. Les se mueve como pez en el agua cuando pasea por Sunset y Hollywood, Boulevards ambos; cuando conduce por Rodeo Drive; cuando se baña en Venice Beach; o cuando visita los estudios de la Paramounds. Este es un amplísimo panorama de la gran ciudad que Les nos enseña, al tiempo que habla con todo tipo de personajes que componen la fauna y flora californiana. Personajes, que alegrarán la vista a más de uno...





ESTRELLAS FUGACES

La desaparición de una hermosa mujer y "el enano de su novio", provocan la vuelta a la acción de Les Manley.

A LA CAZA DE LOS ANIMALES

No hay bicho viviente que quede libre de un interrogatorio en tercer grado del sagaz Les. Sus víctimas preferidas son las chicas que contornean sus cuerpos bronceados en playas y aledaños. Con ellas se entretiene lo suyo, dejando en un par de preguntas sus conversaciones con los socorristas. Pero, porteros de clubes y pubs, policías de tráfico, raperos locos, musculitos playeros, elegantes mujeres, limpiacristales, mirones, espectadores en la cola de un cine, etc., responden sin contemplaciones a las direc-



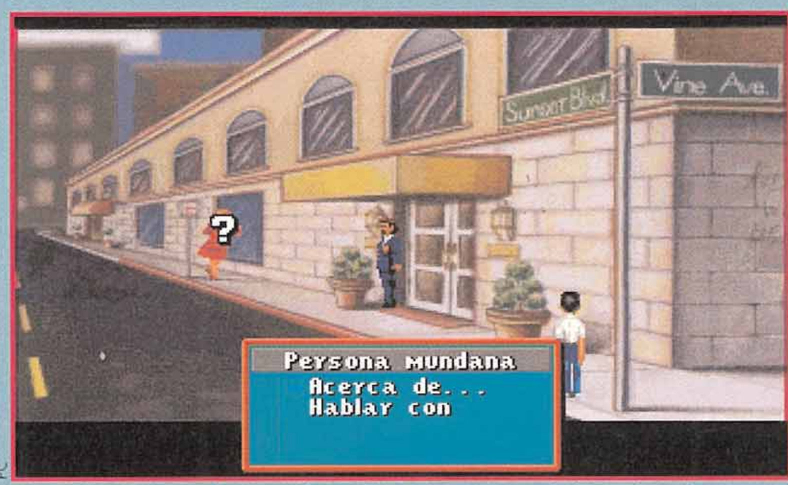
PC
¡Y cuánta razón tiene el secuestrador de turno! Absolutamente todas las estrellas son iguales, especialmente las que se dedican al mundo de los focos.



PC
La pantalla lo dice todo, tanto gráfica como visualmente hablando. Venice es la playa de L. A. por excelencia. Hogan, Hopper y Lance sus mejores moradores.



PC
De los cines de esta gran ciudad, salen colas interminables. Son millares de espectadores deseosos de contemplar las últimas producciones del Séptimo Arte.



PC
La esquina de Sunset Boulevard con Vine Avenue es uno de los mejores lugares para obtener información sobre los famosos crímenes de Los Angeles.

tas observaciones de Manley.

A primera vista, parece que todos los personajes nos suenan de algo. Es como si los hubiéramos visto en algún lugar, en alguna película, en alguna serie de televisión... La verdad es que tienen algo familiar. Ahora bien, nadie podrá negar no haber visto antes a las chicas de «Les Manley in: Lost in L.A.». ¡Qué nadie se haga el tonto! Estos hermosos ejemplares del sexo débil son, ni más ni menos, que "chicas Playboy". A que ya vamos haciendo memoria... Los hábiles programadores de este pícaro programa, saben que muchos hombres se alimentan por medio de la vista y han aprovechado esta circunstancia para incluir en su juego a auténticas modelos de la famosa factoría erótica.

También, durante el programa, debemos coger y tocar –¡ojo dónde ponemos las manos!– un inmenso número de objetos que nos sirven para acceder a todo tipo de locales privados, estudios de fotografía, salas de cine, hoteles de mala muerte; para hablar con gente de todo tipo; montar en lujosos coches; y visitar maravillosas mansiones.

UN PROGRAMA PELICULERO

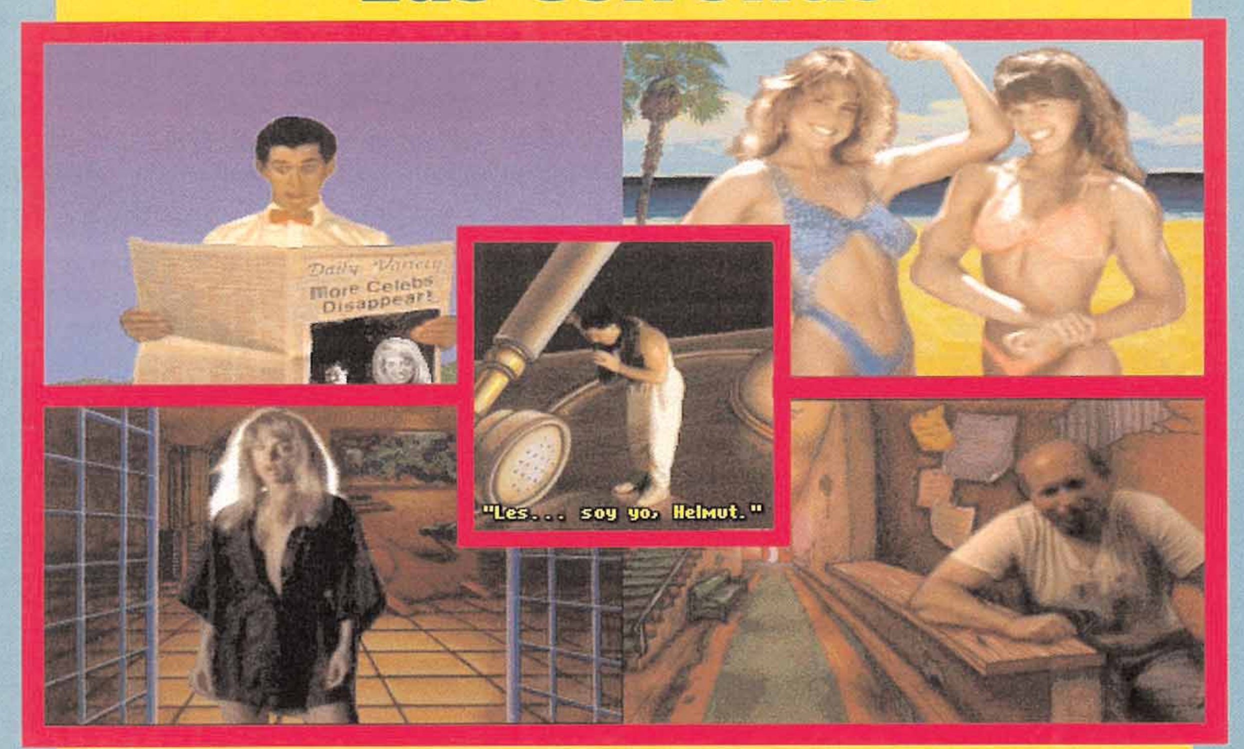
Les Manley in: Lost in L.A.» es lo más cerca que Accolade ha estado de hacer una película". Esta es una de las frases publicitarias que la compañía americana de programación ha utilizado para lanzar su juego. Pero antes de éste, Accolade realizó hace muchos años «Search for The King», la primera aventura de Les Manley. En aquella ocasión, nuestro investigador buscaba a un rey, con la ayuda del enano Helmut Bean. Allí se conocieron y se hicieron muy buenos amigos. Uno se dedicó a las mujeres, con bastante suerte. El otro, es decir Manley, se puso a investigar por su cuenta, no con tanta fortuna...

Pero volviendo a la naturaleza cinematográfica de este juego, «Les Manley in: Lost in L.A.» es un programa casi filmado. Es decir, para su realización se han utilizado personajes reales, habitantes de la ciudad de Los Angeles, que han sido grabados e introducidos en el juego digitalizados. Así, un total de 25 actores, chicas Playboy incluidas, han participado en este proyecto, que ha tenido como programador y diseñador al conocido Steve Cartwright.

Para Accolade, «Les Manley in: Lost in L.A.» supone un paso muy importante en la línea de programación de la compañía americana. Todos saldremos beneficiados, pues por primera vez podremos disfrutar en España y en nuestro idioma de este peculiar personaje, será todo un descubrimiento. Y para muchos será una oportunidad única de conocer Los Angeles, aunque nos perdamos en la ciudad intentando ligar.

F.J.G.

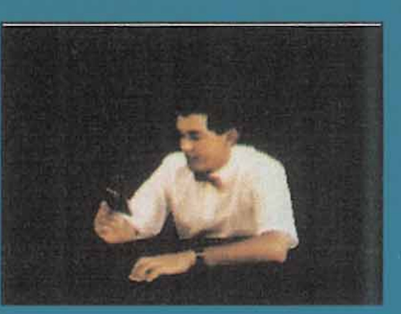
Las estrellas



Los brillantes astros de este programa son: Helmut Bean, el enano que habla por teléfono, a quien tenemos que buscar; Les Manley, amigo del primero y lector de la prensa local; LaFonda Turner, novia del primero, amiga del segundo, que "viste" camisa negra de amplio escote; Misty y Cristy, amigas de todos y novias de ninguno, que lucen hermosos biquinis; y Murry, propietario de un "lujoso" hotel, que no suelta prenda.

UNA ILUSIÓN MUY REAL







Una de las características que más nos sorprenden de «Les Manley in: Lost in L. A.», además de su exposición, nudo y desenlace..., es su realización. El picante juego de Accolade siguió un proceso de creación, que constaba de tres puntos. En la primera etapa, los artistas gráficos de la compañía pintaron todos los fondos del juego por medio de la técnica de óleo sobre lienzo.

Tras este primer paso, actores reales fueron grabados en vídeo de 8mm y sus tomas fueron digitalizadas individualmente. Por último, es el ordenador el encargado de "mezclar" los dos procesos anteriores, y conseguir los espectaculares resultados visibles en el juego.

"Los resultados son espectaculares. En un primer momento pensamos en utilizar fotografía, pero el vídeo es mucho más efectivo. Es bastante difícil, por no decir imposible, distinguir dónde termina la digitalización y dónde empieza la ilustración del programa." Estas son las conclusiones de Justin Chin, director artístico de Accolade, con respecto a su última creación: «Les Manley in: Lost in L.A.».

Prince of Persi

THE SHADOW AND THE FL

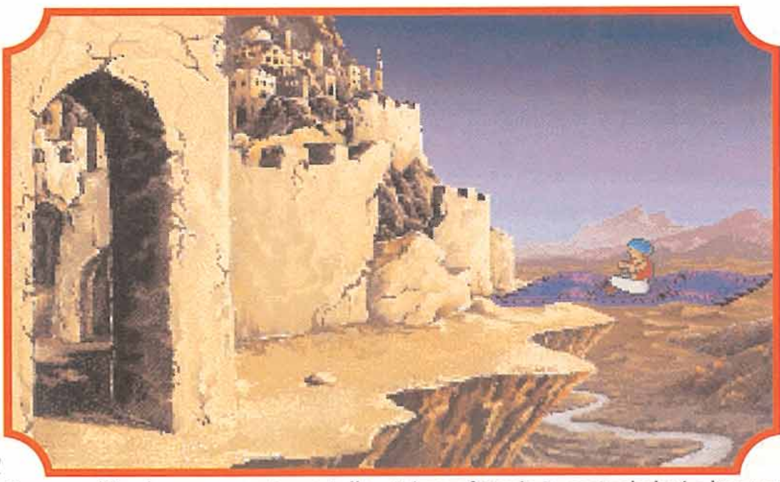
PREVIEW

Existe un sabio aforismo que dice que segundas partes nunca fueron buenas, pero, como toda regla, tiene su excepción.

En el mundo de los juegos para PC, los programadores de Broderbund se han empeñado en que «Prince of Persia II- The Shadow and the Flame» constituya una de esas excepciones.

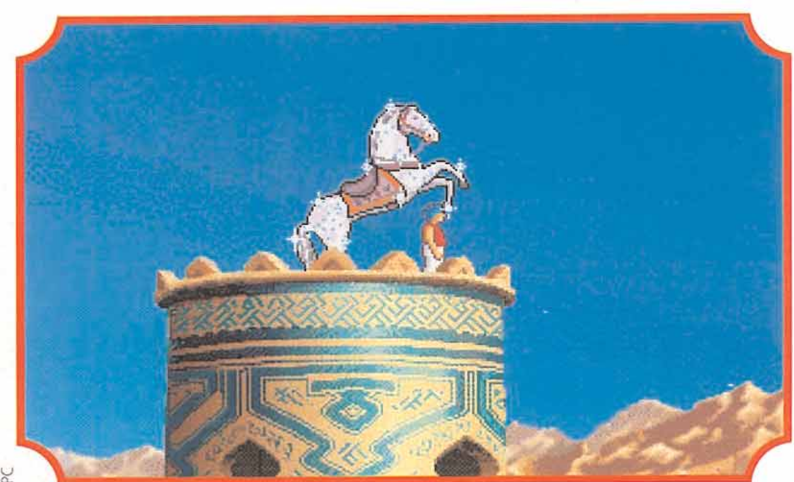
Uno de los juegos más originales, "marchosos" y mejor ambientados de todos los tiempos ha dado origen a una segunda parte que promete ser al menos tan adictiva como la primera.

- BRODERBUND
- En preparación: **PC**
- Plataformas



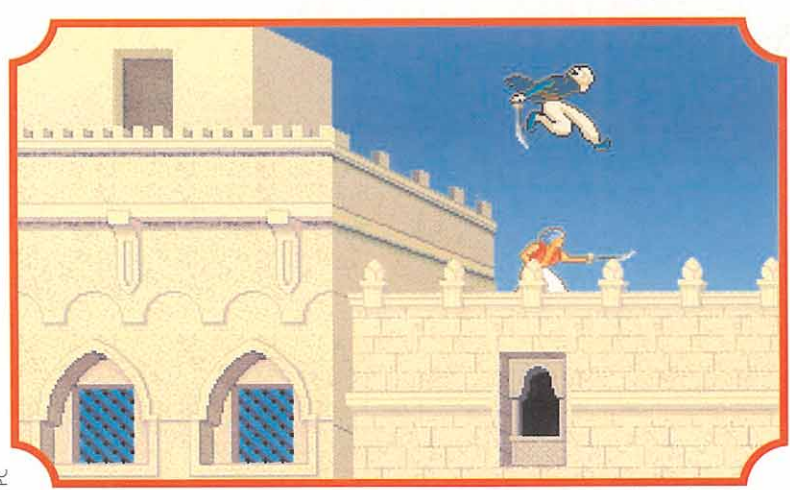
PC

Como podéis observar en esta pantalla, «Prince of Persia 2» os trasladará a lugares maravillosos y llenos de misterio a bordo de vuestra alfombra mágica.



PC

Este brillante caballo os dejará boquiabiertos al abandonar el suelo y surcar los aires hasta llegar a una de las torres del castillo donde se encuentra vuestra amada.



PC

La animación de los personajes se mantiene fiel a la línea seguida en la primera parte, con unos movimientos incluso mejorados, aunque parezca increíble...



PC

A lo largo del juego recorreréis numerosos escenarios, algunos de ellos situados en el exterior de la fortaleza del Visir. Todos tienen en común su altísima calidad.

LA VENGANZA DEL VISIR

El argumento que da pie a esta nueva entrega de «Prince of Persia» es digno de un cuento de «Las Mil y Una Noches». Cuando todos andábamos presumiendo en clase, en el trabajo o en el bar de la esquina, de haber derrotado de una vez por todas al malvado Jaffar, el muy granuja ha vuelto a la carga dispuesto a arruinar la feliz historia de amor de nuestro príncipe y su princesa. Celoso de su inmensa felicidad y utilizando su magia, se ha hecho pasar por el apuesto príncipe y ha engañado completamente a la bella hija del sultán. No contento con eso, ha expulsado al príncipe del palacio obligándole a escapar penosamente de tejado en tejado.

Así, atravesando cavernas, cruzando los mares y siendo desterrado finalmente a un territorio desolado; nuestro protagonista apenas puede soñar con recuperar a la princesa... Pero aquí estamos nosotros y conocemos perfectamente todos los secretos del palacio y sus feroces guardianes. ¡Lo malo es que ahora la vigilancia se ha reforzado y se han colocado trampas por todas partes! Por suerte, durante todo este

EL JUEGO DE LAS MIL Y UNA VERSIONES

Pocos programas, publicados para ordenadores, han tenido un éxito tan espectacular como para ser adaptados a la casi totalidad de las diferentes consolas existentes en el mercado (con el permiso de «Lemmings», por supuesto), como le ha ocurrido a «Prince of Persia». Portátiles, y ocho y dieciséis bits, han visto pasar por sus pantallas la figura majestuosa del protagonista de este popular juego.





En el apartado de las "pequeñas", encontramos en la Game Boy uno de los mejores ejemplos para dejar claro hasta dónde se puede llegar si se une la calidad de la máquina a la del programa. Asimismo, en la Game Gear de Sega se pudo apreciar cómo una excelente animación y unos gráficos dignos de un artista no eran exclusiva de otras consolas más potentes, sino que resultaba suficiente con eso que los franceses llaman "savoir faire" para lanzar al mercado del software de entretenimiento un producto de gran atractivo y calidad.

Master System, en el apartado de ocho bits, y Super Nintendo en el de dieciséis, son las restantes ofertas que han aparecido en nuestro país para que todos los poseedores de una de estas máquinas disfruten de uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. Especialmente destacable resulta el cartucho de Super Nintendo, donde la inclusión de ciertas novedades en los aspectos de gráficos y mapeado han llegado, en determinadas ocasiones, a superar el concepto original del programa, así como su calidad global (y que no nos peguen los usuarios pro-ordenador, pero hay que descubrirse ante esta fantástica versión).

Ahora, la duda que a todos nos queda es si pronto aparecerán las diferentes adaptaciones de «Prince of Persia 2», si lo harán para todas las consolas sin excepción (cosa que no sería de extrañar), y si podrán ser, en los casos que el hardware lo permita, tan estupendas, o incluso más, que en el ordenador. ¿Quién sabe?, todo es posible.



tiempo no hemos estado de vacaciones y nos encontramos en condiciones de intentar un nuevo asalto a la fortaleza del bandido Jaffar.

UNA CARRERA DE OBSTÁCULOS

Tan lejos nos han desterrado que, al principio de nuestra arriesgada aventura, nos costará creer que algún día podremos llegar a rescatar a nuestra amada princesa.

A lo largo de trece niveles, recorreremos, –a pie, a caballo e incluso en alfombra mágica–, cinco escenarios completamente diferentes, donde una multitud de obstáculos de todo tipo nos aguardan para poner fin a nuestro sueño. Desde mortíferas serpientes, hasta despiadados guardianes, pasando por pinchos, hechizos mágicos, arenas movedizas, espadachines que serían de carne y hueso si no les faltara lo primero, cabezas desprendidas de sus respectivos cuerpos... En fin, toda una serie de calamidades a cual más amenazadora sembrarán nuestro camino de luchas y constantes contratiempos.

UN PRODIGIO DE LA TÉCNICA

No creemos exagerar si aseguramos que «Prince of Persia 2» promete ser un programa genial, que une a un argumento sugerente y una acción cautivadora, una ambientación de película y una animación, como no podía ser menos, de las que hacen época. Si no os lo creéis, echad un vistazo a los combates a muerte entre espadachines, los vertiginosos cambios de decorado y todos los movimientos que, probablemente, convertirán esta serie en un clásico.

Para contribuir a una mejor ambientación, se ha introducido en el programa una música acorde con el fantástico mundo de los cuentos árabes, junto con unos increíbles efectos sonoros que nos harán situarnos inmediatamente en la escena del juego con todos los sentidos. Y, además, todo esto va a estar muy pronto al alcance de todos nosotros, incluidos los usuarios del 286, a condición de que dispongan de una tarjeta VGA de 256 colores. ¡Nunca había sido tan fácil trasladarse al lejano Oriente!

J.C.R./D.D.F.

JORDAN MECHNER

DISEÑADOR DE «PRINCE OF PERSIA 2»

Jordan Mechner es un joven simpático, tranquilo y afable, al que le gusta practicar cuando tiene ocasión, y como él mismo dice, su "muy malo español". Alguien de quien no se podría decir que, a sus 28 años, ha sido al máximo responsable de uno de los proyectos más ambiciosos de Broderbund en los últimos tiempos. Ni más ni menos que la segunda parte de «Prince of Persia». Alguien que ha tenido bajo su responsabilidad un importante equipo de grafistas, músicos, programadores y guionistas. Alguien para el que crear un videojuego sigue siendo, en definitiva, toda una obra de arte...

MICROMANÍA: Ahora es muy común el hecho de programar segundas, y hasta terceras partes de grandes juegos. ¿La decisión de realizar «Prince of Persia 2» estaba tomada cuando se lanzó la primera parte, o se produjo a raíz del éxito de crítica y ventas de la misma?

JORDAN MECHNER: *Siempre había soñado con hacer una segunda parte de «Prince of Persia», aunque no sabía si alguna vez tendría esa oportunidad. El nuevo juego incorpora cosas que hubiera querido incluir en la versión original, sin embargo resultó imposible realizarlas en aquel momento.*

M.M.: En el programa se ha dado más énfasis al argumento y la ambientación que en la primera parte. ¿Implicará esto más complejidad en el desarrollo de la acción, con la necesidad de tomar decisiones, al igual que puede ocurrir en una aventura gráfica, o se mantendrá el espíritu original de «Prince of Persia»?

J.M.: *Aunque, efectivamente, la historia es ahora mucho más amplia y rica, he intentado conservar la mezcla de acción y reflexión. No quería que fuera mucho más difícil que antes, pero tampoco quería aburrir a los usuarios que ya han dominado el primer juego.*

M.M.: Básicamente, aparte de la lógica evolución en el aspecto visual, ¿cuáles son las principales diferencias que se pueden encontrar entre «Prince of Persia 2» y su predecesor, en cuanto a desarrollo del juego y técnicas de programación se refiere?

J.M.: *Hay que recordar que la versión original de «Prince of Persia» la hice para el Apple II, una máquina de cuatro colores y 128 K de memoria. Después, mejoramos el sonido y los gráficos para las versiones de PC y Macintosh, pero no cambiamos la programación. Entre la primera y la segunda parte han pasado casi cuatro años, así que ahora podemos aprovechar al máximo toda la potencia de las nuevas máquinas.*

M.M.: ¿Se han incluido nuevos movimientos y animaciones del personaje protagonista, o se han conservado íntegramente los que ya existían?

J.M.: *El "principito" tiene algunos movimientos nuevos, pero en general los controles son parecidos a los del primer juego.*

M.M.: ¿Cuánto tiempo se ha invertido en su creación? ¿Hubo algún tipo de contratiempo durante todo el proceso de programación?

J.M.: *Fue un trabajo muy agradable de un año y medio. Lo más difícil, como siempre, era tenerlo listo para el día prometido. Para mí es la primera vez que trabajo con un equipo tan grande. La versión original de «Prince of Persia» la hice solo, pues en aquella época, eso era normal. En cambio, para «Prince of Persia 2», no he intervenido ni en la programación ni en los gráficos, sino que he dirigido a un equipo de una docena de personas entre programadores, artistas, músicos, etc. Fue un trabajo más complejo que «Prince of Persia».*

M.M.: ¿La versión final del programa ha experimentado algún cambio respecto a la idea original de la que partió, añadiéndose o eliminándose alguna fase o similar, o todo lo que va a ver el usuario responde al planteamiento inicial con que se diseñó «Prince of Persia 2»?



"SIEMPRE HABÍA SOÑADO CON REALIZAR LA SEGUNDA PARTE DE «PRINCE OF PERSIA»".

J.M.: *«Prince 2» se desarrolló de forma parecida a una película. Hice un guión de unas 200 páginas con dibujos, etc., para los programadores y artistas. Aunque cambiamos muchos detalles, seguimos el guión. Pero siempre hay sorpresas. Una cosa es describir una secuencia con palabras y dibujos en blanco y negro y otra distinta verla terminada, con música, sonido y colores. Cuando estás con gente con talento, que pone el corazón en su trabajo, la obra final es más rica de lo imaginado al escribir el guión. Igualmente hay cosas que escribí, no funcionaron, y hubo que eliminar.*

M.M.: ¿Cuántas fases posee el programa? ¿Existen distintos caminos para acabarlo y, si es así, hay varios finales?

J.M.: *Tiene 13 niveles. Hay que acabarlos todos, pero algunos se pueden resolver de diferentes maneras.*

M.M.: En fin, ¿qué pueden esperar quienes adquieran «Prince of Persia 2», una secuela, o un producto nuevo?

J.M.: *Habría sido muy fácil repetir la "receta" de «Prince of Persia» con nuevos niveles, unos cambios de gráficos y poco más, pero no lo hicimos. Hemos trabajado tanto como si fuera un juego original, y espero que el resultado no decepcione a nadie.*

M.M.: ¿Cómo definirías a este juego?, ¿aventura o arcade?

J.M.: *La verdad es que no tengo ni idea de cómo clasificarlo. Eso se lo dejo a la gente de marketing. Pero sinceramente, tiene elementos de los dos.*

M.M.: ¿Será necesaria una configuración de hardware muy elevada para que el juego funcione correctamente, con todas las opciones de sonido y gráficos?

J.M.: *No. Quizá la tarjeta VGA sea el único requisito algo elevado. Pero bastará con un 286 a 10 MHz y unos 640 K de memoria.*

M.M.: ¿Está prevista alguna versión mejorada del juego, por ejemplo en formato CD-ROM, o su adaptación para consolas?

J.M.: *Respecto al asunto de las consolas, Broderbund no suele publicar juegos en este formato, pero creo que algunas otras compañías nos han consultado para adaptarlo.*

M.M.: ¿Cuáles son, si existen, los siguientes proyectos en los que intervendrá? ¿Se relacionan con el que nos ocupa?

J.M.: *Acabo de comenzar un juego nuevo. Es muy temprano para hablar de él, sin embargo, puedo decir que no tiene nada que ver con «Prince of Persia». He formado un grupo aquí, en San Francisco, que se llama "Smoking Car Productions".*

También acabo de terminar otro proyecto que no tiene relación alguna con los programas para ordenador. Es un cortometraje que realicé en Cuba el verano pasado, con un equipo de la isla. Se llama «Waiting for Dark» («Esperando la noche»). Se trata de un documental sin narración, de 19 minutos de duración y filmado en 16 mm.

Siempre me ha interesado el cine. He trabajado como cámara, técnico de sonido, editor, y otros trabajos en muchas películas de 16 mm. en New York y París. Son cortometrajes experimentales que se pasan en festivales, así que, por supuesto, no se hace para ganar dinero, pero me gusta mucho.

M.M.: Para terminar, cuéntanos, ¿tendrá «Prince of Persia» una tercera entrega? ¿Estamos asistiendo al nacimiento de una saga como ha podido ocurrir con una gran cantidad de aventuras gráficas?

J.M.: *Bueno, eso nunca se sabe...*

Con una enigmática respuesta y una sonrisa en los labios, Jordan Mechner da por concluida la entrevista, dejándonos convencidos de que para hacer las cosas bien, sólo hace falta tener muchas ganas, y contar con gente con la que disfrutes trabajando.

Por lo que nos ha comentado, estamos seguros de que «Prince of Persia 2» será un auténtico éxito y no nos hará sentir decepcionados. Y si sus futuros juegos continúan en esta línea ascendente, es muy difícil adivinar dónde puede encontrarse su techo. Pero por ahora, nos conformaremos con disfrutar de su último trabajo, viviendo una aventura que parece sacada de «Las Mil y Una Noches».

UN ARTISTA AUTODIDACTA

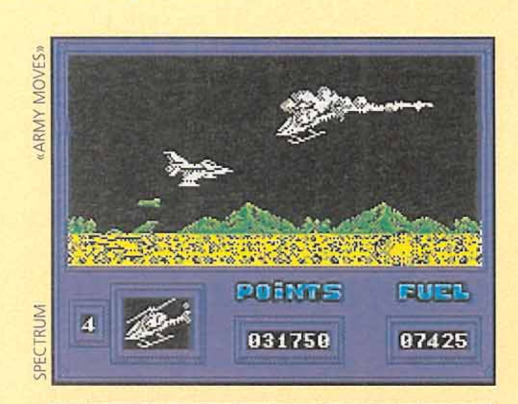
Este genio de la programación tiene, a sus 28 años de edad, un brillante historial y un prometedor futuro en el campo de los videojuegos. He aquí un resumen de los logros más importantes de su carrera.

Entre 1982 y 1985 Jordan ya cuenta en su haber con unos 50 programas, todos ellos resultado de su creciente interés como aficionado a la programación. Su primer contacto profesional surge cuando decide enviar a la compañía americana Broderbund uno de sus proyectos, concretamente un programa llamado «Deathbounce». El interés demostrado por Broderbund en su trabajo marca el inicio de una relación que hoy se mantiene. En aquel momento Broderbund estaba desarrollando «Choplifter» y este programa le abre definitivamente las puertas del mundo de la programación. A partir de ese momento, Jordan se puso a trabajar en «Karateka», un programa de artes marciales, sobresaliente por la animación de sus personajes, que se convertiría en su primer gran éxito. Poco después, nada más licenciarse en psicología, Jordan concentró sus esfuerzos en la programación de «Prince of Persia», que recibió los elogios unánimes de las revistas especializadas. Entretanto, el joven programador dio sus primeros pasos en el campo de la cinematografía, otra de sus grandes aficiones. Posteriormente, su experiencia le ha puesto al frente del amplio equipo de profesionales que se ha encargado del diseño de «Prince of Persia 2. The Shadow and the Flame».

ANUARIO DEL SOFT 1987

1987 puede ser considerado como el año en el que los ordenadores personales se asentaron, definitivamente, en nuestro país. Muchas fueron las razones de este afianzamiento: espectacular incremento de las casas de software españolas, bajada radical de los precios, elevado aumento de los complementos hardware...

Pero, no adelantemos acontecimientos. Situémonos en el mes de enero y comencemos a recordar, uno por uno, los grandes momentos de aquel año.



«ARMY MOVES» SPECTRUM



«IMPOSSABALL» SPECTRUM

EL CUADRO DE HONOR

Aquí están los más destacados del año:

- **FERNANDO MARTÍN** Dinamic
- **GAME OVER** Dinamic
- **ARKANOID** Imagine
- **EL MISTERIO DEL NILO** Made in Spain
- **THE SENTINEL** Firebird
- **ARMY MOVES** Dinamic
- **BARBARIAN** Palace
- **HEAD OVER HEELS** Ocean
- **GAUNTLET** U.S. Gold
- **ENDURO RACER** Activision

Las Navidades de 1986 nos han dejado un buen sabor de boca. Muchos y buenos han sido los programas que hemos tenido la oportunidad de disfrutar durante las vacaciones. Pero, como siempre, a principios de año se publican algunos títulos que han llegado tarde a la campaña navideña.

Saltando de liana en liana llega hasta nosotros «Tarzan», de Martech, la primera -y única- incursión del legendario hombre-mono en los ordenadores. Desgraciadamente, no alcanzó el éxito deseado.

Quien sí se llevó el gato al agua fue «Gauntlet» de U.S. Gold, un arcade de gran éxito en las máquinas recreativas que se trasladó de una forma bastante decorosa a los ordenadores. El número de jugadores se recortó de cuatro a dos, pero la adicción se mantuvo intacta. Fue uno de los éxitos del año y con él se pusieron de moda los juegos multicarga.

Otro estupendo programa es «Fairlight II», de The Edge, la culminación de un estilo propio en tres dimensiones que agradó a casi todo el mundo. La informática ya se ha infiltrado en todos los estamentos de la sociedad y empieza a verse como algo cotidiano.

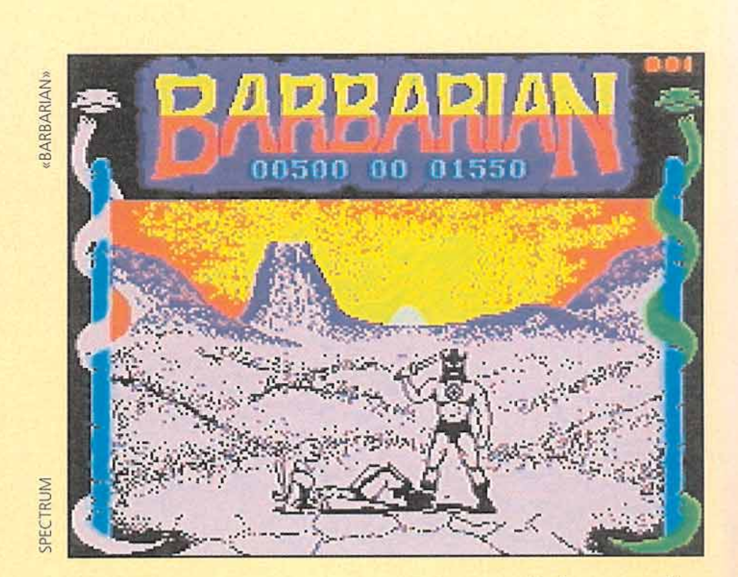
De este modo, a principios de enero, en Pamplona, se pone en marcha el primer centro de servicio de Videotex en España. Dicho centro estaba controlado mediante un ordenador Datapoint instalado en dicha ciudad. Con un teléfono y un monitor, se podía acceder a una base de datos que ofrecía todo tipo de información sobre ocio, deportes, viajes... con la posibilidad de conectarse a 3500 bancos de datos en más de trece paises.

Además, por esta época ya se empiezan a hacer populares los ordenadores portátiles, ideados para los hombres de negocios. También se produce el "boom" de los complementos hardware y del software profesional: plotters, impresoras de todos los tamaños, procesadores de textos -el Tasword 128- y un sinfín de productos más. Como nota curiosa, la compañía Dayton lanza al mercado una serie de ordenadores para deportistas, los Sport Computer, adaptables a todos los deportes y que permitían medir la velocidad del deportista, su ritmo cardíaco, el tiempo realizado...

CON LA CENSURA HEMOS TOPADO

Como veis los ordenadores se están haciendo tan populares que, incluso, entran en conflicto con algo tan ajeno a la informática como la Junta Británica de Clasificación de Filmes. La culpa de todo la tuvo un programa llamado «Dracula», de C.R.L., una aventura conversacional basada en la novela de Bram Stoker –llevada recientemente al cine por Coppola– que puede vanagloriarse de ser el primer juego de ordenador clasificado para "mayores de 15 años".

La causa del problema fue el fuerte lenguaje que se utilizaba en los textos y las escenas macabras que lo acompañaban. Esto sentó un precedente muy importante en la historia del software pues, a partir de ese momento, los programas británicos pasaron el control de los censores de la Junta. Mientras, los muchachos de C.R.L. se frotaban las manos por la publicidad gratuita y vendían su programa como rosquillas.



«BARBARIAN» SPECTRUM

Pero regresemos a España, donde las novedades siguen llenando los estantes de las tiendas. Dinamic lanza «Army Moves», un arcade bélico de gran calidad, sólo superada por su dificultad, y «Arquímedes XXI», la primera aventura conversacional española desde «Yengh».

También aparecen «Paperboy» de Elite, otra conversión de las máquinas recreativas, y una de las estrellas del año; «El Misterio del Nilo», de Made In Spain, un arcade genial basado en la película protagonizada por Michael Douglas, que nos permitía controlar a tres personajes a la vez. Lo mejor, sus estupendos gráficos.

Y así llegamos al mes de marzo, fecha clave en la historia del software en España. Erbe Software, una de las principales distribuidoras de nuestro país, decide tirar la casa por la ventana bajando los precios de sus productos un 60%. El objetivo era dar un golpe mortal a la piratería, que en esos momentos representaba más del 90% del total de mercado. A esta bajada se le unieron el resto de las distribuidoras, creándose un nuevo mercado del soft. Los programas pasan a ser objetos de consumo, al mismo nivel que un disco o una cinta de música, y los usuarios empiezan a comprar más software original.

Y, mientras tanto, los lanzamientos se suceden uno tras otro. «Fist II» de Melbourne House, la continuación del clásico; «Impossabal» de Hewson; «Silent Service» de Microprose, un simulador de submarinos de gran éxito; «Donkey Kong» de Ocean, una conversión muy adictiva; «Bomb Jack II» de Elite, que no alcanzó a su primera parte; «Nemesis» de Konami, otro arcade de las recreativas; «Ranarama» y «Gunrunner» de Hewson, dos arcades de gran calidad; y «Dragon's Lair II» de Software Projects.

Tampoco podemos olvidarnos del nacimiento de una de las clásicas compañías españolas, Topo Soft, que se presenta con dos buenos programas, «Spirits», uno de magos, y «Survivor». En este último, encarnábamos el papel del protagonista de Alien.

El hardware se mantiene firme con productos como el Disciple, un periférico con todos los accesorios que un Spectrum puede necesitar.

Los PC's, por su parte, siguen bajando y bajando de precio, con varios modelos presentados por casi todos los grandes fabricantes. Todavía pasarán tres o cuatro años

LA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL

antes de que se hagan con los primeros puestos y el dominio definitivo del mercado.

Por su parte, Indescomp, la empresa líder en el sector informático y distribuidora de la marca Amstrad, hace públicas sus cifras de ventas durante el año 1986. Con un crecimiento vertiginoso, pasó de 1200 millones de facturación en 1984 a 14000 millones en 1986, con 70000 Amstrad CPC 464, 60000 Amstrad CPC 6128, 34000 Spectrums y 5000 PC 1512 vendidos.

También, el genio creador del Spectrum, Clive Sinclair, intenta volver al mundillo informático con su nuevo Z88, un portátil para los negocios que no tuvo demasiado éxito.

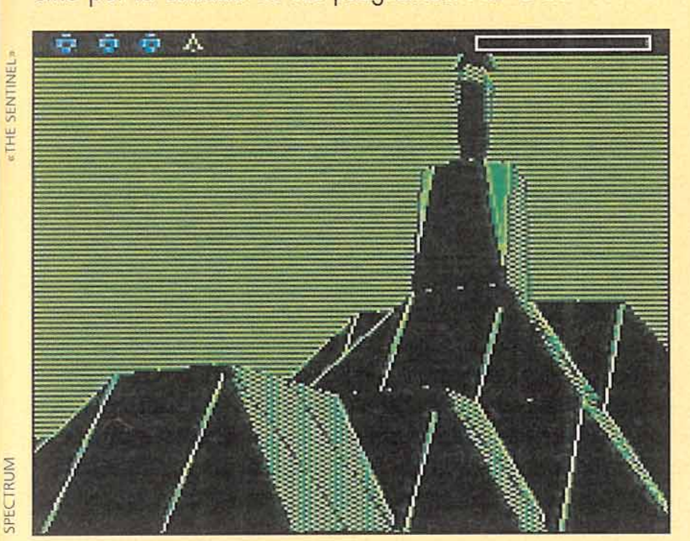
PRIMAVERA MÁGICA

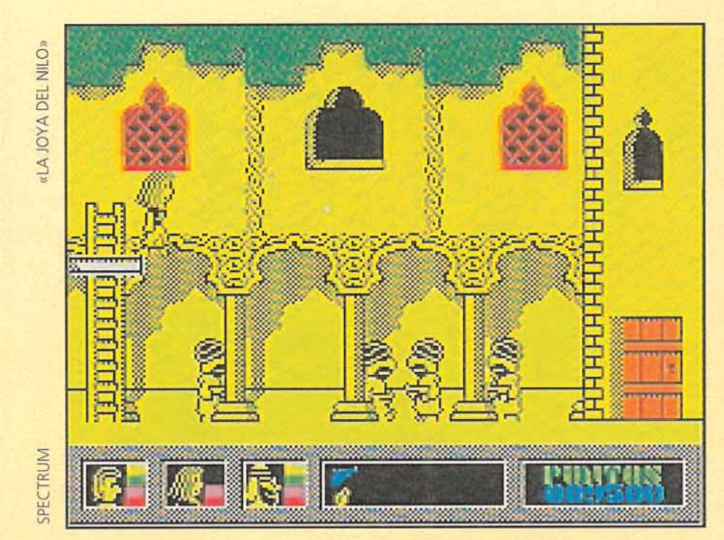
Así, entre cifras y más cifras, llegamos a la primavera. No sabemos si aquello de "la primavera, la sangre altera" tendrá algo que ver, pero, lo cierto es que por estas fechas todo el mundo se decide a lanzar auténticos números unos en potencia.

El primero es el mítico, admirado e imitado «Arkanoid» de Imagine, de sobra conocido por todos, que se convirtió en un éxito de ventas; le siguió «Head Over Heels» de Ocean, realizado por John Ritman, el autor de Batman. Con más de 300 pantallas y la posibilidad de controlar a dos personajes que al encontrarse se unían en un solo cuerpo, representa la culminación en tres dimensiones.

Tampoco se quedan atrás «Enduro Racer» de Activision, un arcade de motos con una velocidad como no se había visto hasta ese momento; «Barbarian» de Palace, un arcade de espadas con cabezas rodando por todos los sitios, que causó un gran revuelo por su espectacular carátula con la exuberante modelo María Whittaker en primer plano; y los últimos coletazos de la legendaria Ultimate, «Bubbler» y «Martianoid», dos buenos programas que no triunfaron porque Ultimate seguía empeñada en utilizar las mismas técnicas tridimensionales que llevaba usando desde 1984, cuando la gente ya se había cansado de la novedad. Es el fin de la mítica compañía y el de toda una era.

Con referencia al software español, tenemos que hablar forzosamente del año de Dinamic, no sólo por la cantidad sino por la calidad de sus programas. Así lo demuestran


«THE SENTINEL» SPECTRUM


«LA JOYA DEL NILO» SPECTRUM

sus obras maestras «Fernando Martín» y «Game Over», junto con una aventura conversacional de gran éxito, «Don Quijote». El primero es el mejor simulador de baloncesto para ocho bits y el inicio de una serie de interminables fichajes de figuras del deporte por las compañías españolas.

El segundo representa la culminación de Dinamic en el mundo del arcade, con gráficos geniales y la acostumbrada dificultad marca de la casa.

Con estos programas, Dinamic alcanzó la cima, tanto aquí como en el extranjero. Firmó un contrato con Ocean para distribuir sus programas en el resto del mundo y obtuvo buenas posiciones en las listas británicas.

Fueron bastantes los programas españoles que alcanzaron el éxito fuera de nuestras fronteras. «Abu Simbel Profanation», «Army Moves», «Game Over», «Sir Fred» obtuvieron la máxima puntuación en algunas revistas británicas. Otros, como «Livingstone» y «Videolympics», cosecharon un buen nivel de ventas.

También, por esta época se pusieron de moda las recopilaciones de videojuegos y las series budget, a un precio más bajo, con compañías como Codemaster, Firebird, Mastertronic, Bulldog...

Mientras, en Europa se siguen examinando con lupa todos los programas. «Game Over» y «Barbarian» son censurados en Gran Bretaña por sus provocativas carátulas. «Frankenstein», de los autores de «Dracula», por sus textos, y «Silent Service» en Alemania, por su excesivo realismo en las acciones bélicas.

MÁS Y MÁS PROGRAMAS

Este es también el año de Hewson, que sigue imparable con «Zynaps» y «Exolon», dos buenos arcades. El último fue programado por Raffaele Cecco, uno de los programadores de mayor prestigio de los últimos años. También destacan «Wonder Boy» de Activision y «Whopper Chase» de Topo, un arcade realizado para una cadena de hamburgueserías, que se regalaba al comprar un par de hamburguesas.

Pero, la revolución llegó con el genial e inimitable «The Sentinel» de Firebird, un juego de estrategia que ofrecía 10000 escenarios para conquistar. Con una puesta en escena insuperable –perspectivas en tres dimensiones desde todas las posiciones–, es uno de los programas más increíbles de la historia. El objetivo era derrotar a los centinelas de cada uno de los mundos situándose a una mayor altura que ellos.

También se presenta en España el Spectrum +3, una versión del anterior modelo pero con unidad de disco, acabando así con el mayor handicap del Spectrum, la carga de programas. Fue el último ordenador importante de ocho bits. Al mismo tiempo, ven la luz dos compañías españolas de corta existencia. Mister Chip, con el discreto «Starbyte» y el más conseguido «Rex Hard», ambientado en la época de los conquistadores; y Dro Soft, que publica «Antares» y «Stopball», con el patrocinio de la famosa distribuidora.

Dinamic sigue arrasando con «Freddy Hardest», un arcade espacial con el toque característico de la compañía. Por su parte, Topo alcanza fama nacional con «Desperado», una especie de «Commando» en el Oeste con una calidad gráfica a la altura de las mejores. Como veis los programas españoles se suceden de una forma vertiginosa.

También en los meses anteriores a la Navidad comienzan a verse las primeras consolas Nintendo y Sega Master System, importadas por algunos grandes almacenes. Pero, aún está lejos el auge de este tipo de máquinas. No ocurre lo mismo con los primeros juegos para Atari y PC, que ya empiezan a publicarse. En poco tiempo tendrán una gran repercusión.

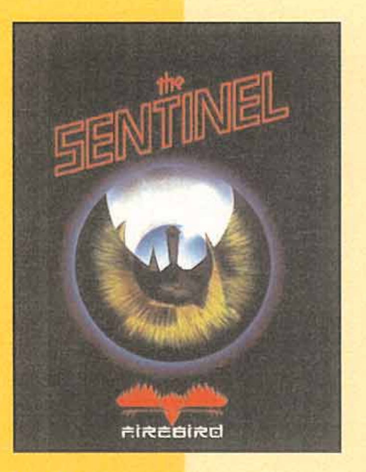
Llegamos a las fiestas navideñas que, como siempre, vienen acompañadas de grandes programas. «Renegade» de Imagine, un arcade de lucha callejera de gran repercusión; «Prohibition», el primer programa publicado en España por la, ahora, mundialmente famosa compañía francesa Infogrames; «Stifflip and Company» de Palace, una aventura conversacional con la calidad propia de Palace; «Stardust» de Topo, un arcade espacial de gran calidad técnica; «Indiana Jones» de U.S. Gold y «Star Wars» de Domark, dos conversiones de las recreativas que marcan el inicio de la invasión de los programas basados en películas de la factoría de George Lucas; «Hysteria» de Software Projects, y finalmente «Jack the Nipper II» de Gremlin, el regreso del gamberro más famoso de los ordenadores.

Así llegamos al final del año 1987. Un año que será recordado, posiblemente, como el más prolífico del software nacional. 1988 viene dispuesto a ofrecernos más y más sorpresas. ¿Será mejor que el año que dejamos atrás? Lo veremos en el próximo capítulo.

J.A.P.

LA SUPER ESTRELLA

Este mes el galardón tiene que ser, por fuerza, para uno de esos programas que sólo aparecen una vez cada pocos años, que rompen con todo lo visto hasta el momento y redefinen el camino a seguir por el resto de sus competidores. Estamos hablando de «The Sentinel» de Firebird, un clásico que ya pertenece a la leyenda del software.





Un buen nombre para un buen juego

NICK FALDO´S CHAMPIONSHIP GOLF

La presencia del deporte del golf en los ordenadores es imparable. La lista de los simuladores es cada vez mayor, lo que implica que cada nueva aparición supere a lo ya existente. De la mano de Grandslam nos llega uno avalado por Nick Faldo y este estupendo golfista nos presenta un no menos estupendo simulador de golf.

- **GRANDSLAM**
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Simulador de golf**

Ha superado a Nicklaus y a Ballesteros en los campos de juego, y hará lo mismo en los ordenadores. El galés de oro no ha puesto ninguna objeción a que su nombre figure en este simulador que nos enseña muchos secretos del deporte de "la bola y el palo".

UN GRAN GOLPE

Nada más comenzar a jugar, lo que sorprende es su gran calidad gráfica. Esto es algo de lo que no suelen pecar los simuladores de golf que han aparecido hasta la fecha, por lo menos en el formato Amiga. Contamos con una pantalla de opciones, desde la que podremos acceder al modo de entrenamiento, cargar un juego salvado o participar en un torneo. En el modo de entrenamiento, tendremos la oportunidad de practicar todas las situaciones en las que nos veremos cuando estemos en un hoyo. En la opción de torneo, podremos tomar parte en dos competiciones diferentes como son el modo Stroke Play y Match Play. En Stroke Play pueden tomar parte hasta un máximo de cuatro jugadores, ganando el que complete el recorrido del campo en el menor número de golpes posibles. El Match Play consistirá en ir ganando el mayor número de hoyos a base de puntos. Aquí podremos jugar contra otra persona o contra la máquina. Por otra parte, el programa incorpora dos campos de juego, con sus respectivas características de construcción.


AMIGA

En este programa tenemos una pantalla llena de información. Nuestro golpe puede ser perfecto.

NUESTRA OPINIÓN

En lo que se refiere a su originalidad «Nick Faldo´s Championship Golf» no ofrece nada innovador, pero es completo y realista. Para finalizar, los gráficos, así como los movimientos del golfista, son de lo más bonito y agradables que se han visto para el Amiga. No estamos ante el definitivo simulador de golf, pero sí ante un muy buen juego, que se merece un lugar digno en vuestra jugoteca.

E.R.F.

Adictivo, realista, sencillo y sobre todo muy jugable. **85**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	75
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	78

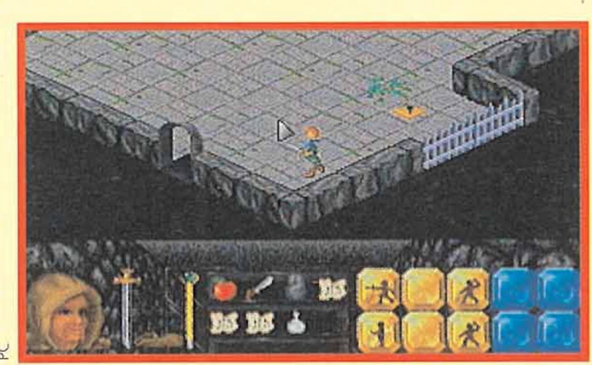

AMIGA

La capacidad que tiene nuestro jugador de efectuar complicados golpes con éxito es asombrosa.

Magia, misterio y emoción

THE SUMMONING

La gran cantidad de vivencias fantásticas que nos proporcionan los juegos de rol, hacen que día a día ganen más adeptos. En «The Summoning», la magia y el misterio se mezclan para brindarnos una forma de juego tan emocionante como adictiva.


PC

Uno de los muchos recodos que encontramos en «The Summoning». Nuestro personaje porta una afilada espada.

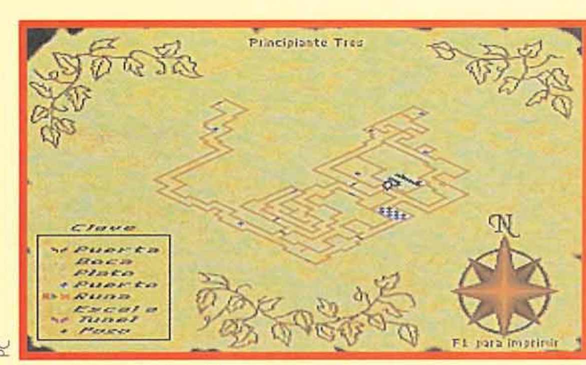

PC

A lo largo del recorrido nos encontraremos con distintos elementos, como los hechizos, que nos ayudarán mucho.



PC

Como ya es común en este tipo de juegos, la conversación con los personajes es fundamental para salir bien parados.



PC

La autogeneración del mapa del juego es una excelente opción de «The Summoning». Podemos incluso imprimirlo.

- **EVENT HORIZON/SSI**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Juego de rol**

Una de las cualidades que todo buen jugador de rol valora a la hora de enfrentarse a estos programas es su argumento: esa historia narrada con tanta descripción que nos hace meternos de lleno en la aventura, y la de este juego desde luego no tiene desperdicio. Gran parte de su extenso y ameno manual lo ocupa una narración contada como si fuera una gran leyenda.

UN PAÍS TRANQUILO

Todo transcurre en una tierra hostil, donde sus lugareños, aunque un tanto infelices, conviven en paz. Un tirano ser, al que todo el mundo conoce por el nombre del Tejedor de Sombras, ha extendido su poder sin compasión alguna. Nosotros hemos sido elegidos para adentrarnos en la siniestra fortaleza de este villano hechicero y encontrar los cinco sellos necesarios para destruirle, y así restablecer la paz y el orden. El programa nos introduce en una fantástica aventura de rol en la que, a diferencia de otras, manejamos a un solo personaje, al cuál podremos definir con las características que creamos más idóneas.

UN ROL COMPLETO

«The Summoning» está plagado de muchas sorpresas y finales, lo que nos da opción a poder completarlo de diferentes formas. En su interior encontraremos montones de laberintos, pasadizos secretos y mazmorras que tendremos que recorrer desde una tridimensional vista aérea. Os diremos, a modo de curiosidad, que el juego consta de cuarenta niveles y que el tiempo estimado de juego es de ¡100 horas! También nos podremos mover con toda libertad gracias a un sencillo y accesible sistema de señalización visual mediante el ratón. Simplemente pulsando en la pantalla el lugar elegido, iremos allí inmediatamente. Otra opción muy importante, y que más de un "rol-adicto" agradecerá, es la función por la cual, según vayamos investigando y explorando la zona, un mapa se configurará, pudiendo imprimirlo al mismo tiempo. Así, nos ahorramos la siempre engorrosa tarea de hacer paso a paso nuestro propio mapa.

NUESTRA OPINIÓN

«The Summoning» no incorpora unos gráficos espectaculares ni una asombrosa banda sonora. Lo que sí incorpora, y en grandes cantidades, es mucho entretenimiento: el programa se deja jugar. Tal vez a los más expertos les pueda parecer un poco "fácil", pero es una inmejorable oportunidad para aquellos que todavía no se han adentrado en el maravilloso mundo de fantasía.

E.R.F.


PC

Nunca dejes por el camino ninguno de los objetos que te encuentres en el mismo. Tal vez llegues a lamentarlo.


PC

Nos encontramos en un nivel superior. Aquí, un simple error nos costará más de un disgusto.

Un sencillo juego de rol, ideal para principiantes en este género. **80**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	67
ADICCIÓN	89
SONIDO	60
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	69

RECOMENDADOS

1	**SHADOW OF THE COMET** *INFOGRAMES (PC)*
2	**MICHAEL JORDAN IN FLIGHT** *ELECTRONIC ARTS (PC)*
3	**X-WING** *LUCASARTS (PC)*
4	**STUNT ISLAND** *DISNEY/INFOGRAMES (PC)*
5	**FORMULA ONE GRAND PRIX** *MICROPROSE (PC, AMIGA)*
6	**ALONE IN THE DARK** *INFOGRAMES (PC)*
7	**NICK FALDO´S CHAMPIONSHIP GOLF** *GRANDSLAM (PC, AMIGA)*
8	**BEST OF THE BEST** *LORICIEL (PC, AMIGA)*
9	**TRANSARCTICA** *SILMARILS (PC)*
10	**LEMMINGS 2. THE TRIBES** *PSYGNOSIS (PC, AMIGA)*
11	**B 17 FLYING FORTRESS** *MICROPROSE (PC)*
12	**EYE OF THE BEHOLDER II** *SSI (PC)*
13	**SLEEP WALKER** *OCEAN (PC, AMIGA)*
14	**SPACE QUEST I** *SIERRA (PC)*
15	**THE SUMMONING** *EVENT*
16	**3D CONSTRUCTION KIT 2.0** *DOMARK/INCENTIVE (PC, AMIGA, ATARI ST)*
17	**LEGENDS OF VALOUR** *SSI (PC)*
18	**INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** *LUCASARTS (PC, AMIGA)*
19	**BILL´S TOMATO GAME** *PSYGNOSIS (AMIGA)*
20	**DAUGHTER OF SERPENTS** *MILLENIUM (PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Las viejas tribus nunca mueren

HUMAN RACE, THE JURASSIC LEVELS

¿Aún andáis liados con aquel adictivo y original juego llamado «Humans»? Pues preparaos, porque, ahora nos llega «Human Race». Este nuevo programa cuenta con un montón de niveles y escenarios, que harán que nuestra cabecita estalle, conduciendo a estos "humanos" camino del progreso y la civilización.

- MIRAGE
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Arcade/Estrategia

Si no teníamos suficientes quebraderos de cabeza intentando acabar el primer «Humans», ahora, Mirage no propone una segunda entrega.

Nosotros, como buenos jugones, no podemos despreciar el reto que nos plantean. Nuestros humans han evolucionado; ahora están en la era del Jurásico. ¿Será cierto que son más inteligentes? Pues adelante, comprobémoslo.

CAMINO DE LA EVOLUCIÓN

Nada más comenzar un nivel, nos encontramos con los primeros humans, que están repartidos de forma estratégica, listos para obedecer nuestras órdenes y seguir la cadena de la evolución. De este modo, controlamos a los miembros de la tribu de forma individual o en grupo. Dependiendo de las características de cada nivel, podemos tener bajo nuestro control hasta ocho humans, que trabajarán en equipo para cumplir la misión: localizar un objeto y llevarlo hasta el "Pedestal de Meta".

Para efectuar la tarea encomendada, estos simpáticos primitivos realizan gran cantidad de acciones, como andar, trepar..., e incluso, tenemos la posibilidad de utilizar determinados materiales; como lanzas, antorchas, bloques de piedra, etc. ¡Ah!, casi se nos olvidaba. Por supuesto, en toda tribu que se precie, no puede faltar el hechicero. Éste se verá privado de la opción de usar los objetos pero lanzará conjuros, para proporcionárnoslos. Aunque eso sí, cada vez que emita un embrujo exigirá un alto precio por él, como miembros del grupo... Desde luego, el mundo es cruel.



A veces, los humans se encontrarán en una engorrosa situación de la que deberemos librarlos rápidamente.



Cada cierto tiempo, el hechicero, una peculiar figura enmascarada, hará acto de presencia por "arte de magia".

NUESTRA OPINIÓN

«Human Race» posee los mismos emplazamientos y acciones que su antecesor, pero con diferentes escenarios, aumentando la adicción, originalidad y diversión. Y es que viejas tribus nunca mueren.

E.R.F.

Nunca la evolución del hombre fue tan divertida. **89**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	90
SONIDO	75
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	75

Alea jacta est

CAESAR

¿Os imagináis vivir en pleno apogeo del Imperio Romano? Saciar vuestra sed de conquista, de aventuras..., e incluso, ¿por qué no?, llegar al poder supremo y convertiros en el Emperador.

- IMPRESSIONS
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- Simulador/Estrategia

No penséis que la cosa va a resultar fácil. Dispondremos de una provincia que el programa seleccionará al azar para nosotros. A ella tendremos que llevar los cuatro pilares más importantes en la antigüedad. Estos son: la paz, la cultura, la prosperidad y, lo más importante, la construcción de una amplia red de transporte y comunicaciones.

SIMPLES CENTURIONES

Comenzaremos siendo un simple decurión (similar a centurión pero de menor rango). Por debajo de nosotros se encontrarán únicamente los ciudadanos. Pero, de cualquier modo, nos queda un largo recorrido hasta llegar a lo más alto. Pasaremos por ser magistrado, prefecto, legado, cuestor, senador, pretor, cónsul, procónsul y finalmente, el cotizado título de emperador.

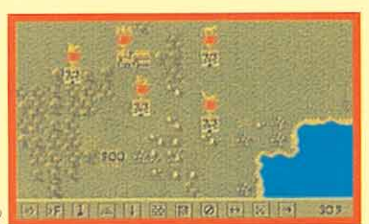
Para alcanzar nuestro objetivo disponemos de varias posibilidades divididas en tres grupos. El primero es el más elemental y en él podremos

VERSIÓN AMIGA

La versión para Amiga posee una calidad prácticamente igual a la de PC. Los gráficos pierden algo en detalle y en colorido, pero por lo demás, los dos programas son exactos. El sonido es lo único que se ha mejorado, aprovechando la enorme capacidad de una máquina como el Amiga, y conservando todas las opciones de su homónimo de PC. Además, la adicción es tan elevada como cabría esperar.

Para disfrutar de este «Caesar», sólo necesitaréis un mega de RAM, pudiendo, si disponéis de él, utilizar el disco duro para dar mayor fluidez al juego.


La creación de una ciudad como la que podéis observar en esta imagen, será más dura de lo que pensáis.


Defender nuestra provincia de los bárbaros es uno de los objetivos primordiales en «Caesar».

limpiar áreas, construir casas e ir a las típicas opciones de salvar y cargar. En el segundo, nos encontramos con las construcciones de infraestructura, tales como carreteras, pozos, canales, muros y edificios de gobierno. En el último, las construcciones más complejas, que requieren más dinero y trabajo. Entre ellas, templos, escuelas, hospitales, negocios y anfiteatros y circos para la diversión de nuestra población.

NUESTRA OPINIÓN

Basándose en el conocido «Sim City», nos encontramos ante un simulador manejado por iconos. Es muy fácil de utilizar, pues tan sólo tendremos que pulsar sobre la opción que queramos desarrollar. Los gráficos, a pesar de estar en 256 colores, no tienen una gran calidad. Aunque no hace falta, pues lo primordial en este tipo de programas es, como casi todos ya sabréis, la adicción que puede llegar a provocar. Del mismo modo, el sonido deja bastante que desear, pues desde la presentación parece que estamos escuchando el altavoz interno del PC, cuando en realidad se está haciendo uso de la tarjeta de sonido correspondiente. Pero como antes os comentábamos, la adicción, unida a la dificultad, provoca una extraña reacción en nuestro interior, que nos lleva a intentar llegar a la cima, cueste lo que cueste.

O.S.G.

Ser emperador no es tan sencillo como pueda parecer. **70**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	51
ADICCIÓN	77
SONIDO	38
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	64

Embarrado hasta las orejas

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

Hace dos años, Domark desarrolló un simulador de rugby para Amiga. En concreto, un programa que se inspiraba en la Copa del Mundo de ese deporte, que se celebra cada cuatro años. Se trataba de uno de los primeros intentos serios por realizar un programa sobre un evento poco popular para media humanidad.

- **DOMARK**
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **VGA**
- **Deportivo**

La otra mitad, como Irlanda, Inglaterra, Nueva Zelanda o Francia, decidió organizar un campeonato que, según ellos, sigue en importancia a las Olimpiadas y a los Mundiales de Fútbol. La Copa del Mundo de Rugby está alcanzando gran importancia debido, principalmente, al auge que experimenta entre el público. Asimismo, otros torneos del mismo deporte e igual renombre, como el Cinco Naciones, mantienen en vilo, cada año, a los aficionados más entusiastas.

CINCO NACIONES

Si la primera versión de Domark se centraba en la Copa del Mundo, ahora añade el importante Cinco Naciones y una Liga que se desarrolla en cuatro lugares diferentes, en función del equipo que hayamos escogido. Además, podremos disputar encuentros amistosos. Con ello, «International Rugby Challenge» constituye uno de los programas más completos en cuanto a posibilidades de juego.

Una vez cargado en nuestros ordenadores, aparece el menú principal desde el que accederemos a todas las funciones. Entre las más destacadas se encuentran: la elección del número de jugadores, uno o dos; seleccionar un equipo de entre los 16 que contiene el programa; y diseñar nosotros mismos la alineación de quince hombres que compondrán el equipo titular. También, escogeremos el modo de control, bien sea ratón, joystick o teclado. Otra de las opciones con las que contaremos sera la posibilidad de ver el calendario de partidos, así como a qué torneo corresponde cada encuentro en el que participamos, y la fecha y lugar de celebración.


Desde el menú principal tendremos acceso a los cuatro modos de juego con los que cuenta este programa.

NUESTRA OPINIÓN

Tras saltar al terreno de juego, llama la atención la imposibilidad de controlar a los componentes del equipo. Se mueven solos, sin nuestra participación. Únicamente tras pulsar el botón de fuego, nos aparece un menú que incluye una opción para que dejemos de ser meros espectadores y tengamos un papel más activo. Por otro lado, el sonido es casi nulo, aún seleccionando la tarjeta adecuada, por lo que resulta algo descuidado.


Cada uno de los treinta jugadores que salten al terreno, se dejarán hasta la piel para que gane su equipo.


El lanzamiento "a palos" se producirá cuando hayamos conseguido anotar un ensayo al conjunto rival.

Los gráficos de los jugadores son tan pequeños y simples que parecen estar realizados por un niño... Desde una perspectiva aérea observamos una pequeña parte del terreno y, a la izquierda, un mapa a escala del campo, con la disposición de los jugadores de ambos equipos y del balón. Lo único que creemos puede salvar al programa es la adicción. Aunque ésta variará en función de nuestros gustos. Si alguno de vosotros es un gran aficionado, sin duda le gustará desde el principio. Si no conocéis este deporte, no pensamos que sea un buen inicio.

O.S.G.

Sólo para incondicionales de tan rudo deporte. **57**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	42
ADICCIÓN	66
SONIDO	35
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	60

TRANSARCTICA

El infierno blanco



Silmarils es una compañía que se prodiga poco. Sus juegos casi siempre son, cuando menos, originales y, por supuesto, cuentan con la factura impecable y típica del software francés. El programa que acaba de llegar a nuestro país nos presenta un desafío muy especial sobre una Tierra cubierta permanentemente por el hielo. Largos trenes recorren el mundo comerciando entre las pocas ciudades que sobrevivieron a la glaciación y que luchan entre sí para subsistir. Esto es, a grandes rasgos, «Transarctica».

- SILMARILS
- V. Disponible: ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: PC
- Estrategia

Nadie recuerda lo que es el Sol. Sólo los antiguos escritos citan a la inmensa bola de luz, que recorría el cielo terrestre inundando de calor los campos. Ahora, si todavía sigue ahí, una opaca capa de nubes la oculta. El frío se ha apoderado de toda la Tierra.

Sin embargo, hay una organización secreta, los Ambivalentes, que están recopilando toda la información científica disponible en el mundo para poder devolver al planeta el calor que perdió hace siglos.

Las escasas ciudades supervivientes a la terrible hecatombe polar sólo están comunicadas por medio de un complejo sistema de vías férreas que recorren largos trenes convertidos en auténticas fortalezas. El mayor número de convoyes pertenece a la Unión Vikinga y el mejor y más poderosos de todos es el Transarctica.

Y en este momento entramos nosotros en la historia: somos el líder de los Ambivalentes y acabamos de apoderarnos del Transarctica. ¿Seremos capaces de sobrevivir durante el tiempo necesario como para poder desvelar el misterio de la extraña llegada del hielo?

COMPRAR Y VENDER

A bordo de nuestro poderoso convoy, tendremos que comprar y vender mercancías, obtener información y pelearnos contra los jefes de otros trenes deseosos de hacer negocio... aunque sea a nuestra costa.

Ésta es la base del juego: el comercio. Empezaremos con una máquina de tamaño limitado y una pequeña cantidad de dinero. Poco a poco, aumentaremos su longitud adquiriendo vagones de diferentes clases: militares, de mercancías, de transporte de viajeros, etc. Nuestra elección dependerá de las circunstancias del momento y del viaje.

Pero, no todo va a ser tan fácil como pasearse de un lugar a otro negociando con los jefes de las ciudades. La Unión Vikinga intentará apoderarse de nuestro cargamento y recuperar su Transarctica a la menor oportunidad. Por ello, nos veremos envueltos en combates en los que el resultado dependerá del tipo de vagones del convoy, algunos cuentan con armas muy poderosas; del número de soldados que viajen en él; y, si elegimos el modo manual, de nuestra destreza. Si, por el contrario, escogemos el modo de batalla automático, será el propio ordenador quien decidirá el bando ganador.

«Transarctica» se maneja a base de ratón, aunque es posible usar el teclado para acceder a sus diferentes menús. Las posibilidades del programa son prácticamente infinitas pues, aunque desde el principio aparezca un mapa completo del mundo, hay ciertas informaciones que no están reflejadas en él. Sólo manteniendo un buen servicio de información, podremos descubrirlas. Esto hace que sea imprescindible enviar espías a distintos lugares para que nos informen de los precios del mercado, de los problemas que existen por el camino o de los viajes de los trenes de la Unión Vikinga.

UN TREN DE LARGO RECORRIDO

Silmarils ha conseguido de nuevo interesarnos por un tema que hasta ahora a nadie se le había ocurrido. La idea de hacernos dirigir un tren ha sido poco usada en la historia del software de entretenimiento y la de añadir el complemento de un mundo helado es una de esas intuiciones que solamente se descubren en un momento de genialidad.

«Transarctica» es, en definitiva, un buen programa. Y resulta complicado encontrarle algún fallo importante. Bien es cierto que hay secciones que podrían haberse resuelto de forma diferente, pero entonces, el conjunto del juego no habría resultado tan compacto. Es bastante fácil sentirse realmente a bordo del Transarctica y ejercer de Ambivalente. A ello ayudan los estupendos gráficos y la buena banda sonora, una de sus mejores bazas.

Teniendo en cuenta que eso es lo que, probablemente, pretendieron sus creadores, la conclusión no puede ser otra que descubrirnos ante el buen hacer de la compañía. Y existe un detalle que no queremos pasar por alto: mientras que hay pocos programas en la actualidad que ocupen menos de cinco o seis megas, «Transarctica» se instala en sólo un par de ellos. Esta es una ventaja añadida para los que hayáis soñado alguna vez en conseguir que el Sol vuelva a calentar nuestro planeta.

J.G.V.



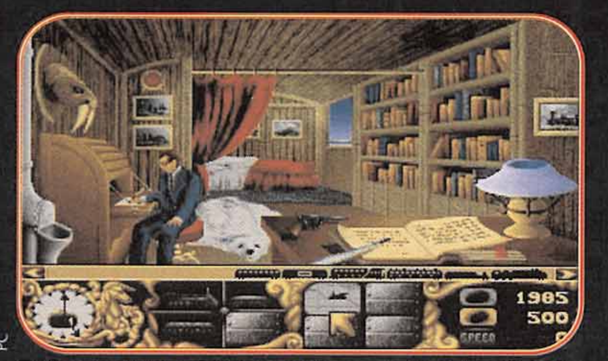
PC — Enviar espías y acceder a informaciones que pueden resultar de vital importancia, son acciones que deberemos dominar.



PC — El corazón de nuestro tren, la máquina. Uno de los puntos imprescindibles a controlar será la presión de las calderas.



PC — El comercio será la actividad que más tiempo nos ocupe. Con mercancías tan extrañas como pueden ser los mamuts.



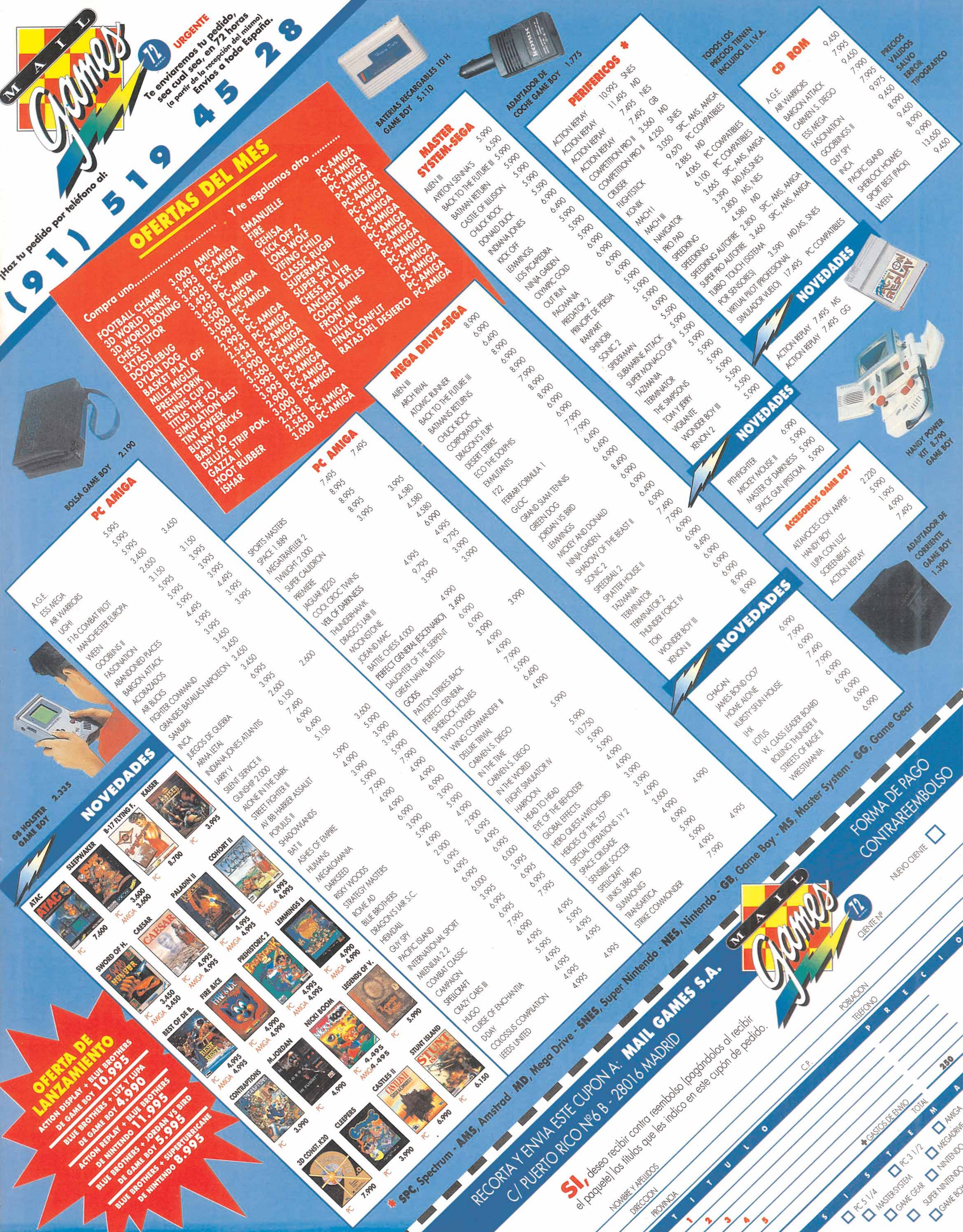
PC — Todas nuestras acciones se verán puntualmente reflejadas en un diario de a bordo, tanto comerciales como bélicas.

85

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	73
ADICCIÓN	81
SONIDO	82
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	81

El increíble realismo conseguido a gracias a sus estupendos gráficos y su excelente banda sonora. Además del poco espacio que ocupa.

Muy poca cosa. Lo que podría resultar un tanto criticable es que cuesta un tiempo cogerle el tranquillo, y dominar sus múltiples opciones.



MAIL Games 72
URGENTE
Te enviaremos tu pedido, sea cual sea, en 72 horas (a partir de la recepción del mismo)
Envíos a toda España.
¡Haz tu pedido por teléfono al:
(911) 519 45 28
OFERTAS DEL MES
Compra uno.......... Y te regalamos otro..........
FOOTBALL CHAMP 3.000 AMIGA
3D WORLD TENNIS 3.495 PC-AMIGA
3D WORLD BOXING 3.495 PC
CHESS TUTOR 3.495 PC-AMIGA
EXTASY 3.500 AMIGA
DOODLEBUG 3.000 PC-AMIGA
DYLAN DOG 2.995 PC
BASKET PLAY OFF 2.995 PC-AMIGA
MILLE MIGLIA 2.545 PC-AMIGA
PREHISTORIK 2.545 PC-AMIGA
TENNIS CUP II 2.900 PC-AMIGA
TITUS THE FOX 3.560 PC-AMIGA
SIMULATION BEST 3.995 PC-AMIGA
TINY SWEEK 3.995 PC-AMIGA
BUNNY BRICKS 2.900 PC-AMIGA
BABY JO 3.000 PC
DELUXE STRIP POK. 3.000 PC
GAZZA II 2.545 PC-AMIGA
HOOT RUBBER 2.545 PC-AMIGA
ISHAR 3.000 PC-AMIGA
EMANUELLE PC-AMIGA
FIRE PC-AMIGA
GEHISA PC-AMIGA
KICK OFF 2 PC-AMIGA
LONE WOLF PC-AMIGA
VIFING CHILD PC-AMIGA
CLASSIC RUGBY PC-AMIGA
SUPERMAN PC-AMIGA
SUPER SKY II PC-AMIGA
CHESS PLAYER PC-AMIGA
ANCIENT BATLES PC-AMIGA
COHORT PC-AMIGA
FRONT LINE PC-AMIGA
VULCAN PC-AMIGA
FINAL CONFLIT PC-AMIGA
RATAS DEL DESIERTO PC-AMIGA
BATERIAS RECARGABLES 10 H GAME BOY 5.110
ADAPTADOR DE COCHE GAME BOY 1.775
MASTER SYSTEM-SEGA
ALIEN III 5.990
AYRTON SENNA'S 6.590
BACK TO THE FUTURE III 5.990
BATMAN RETURN 5.990
CASTLE OF ILLUSION 5.990
CHUCK ROCK 5.990
DONALD DUCK 5.590
INDIANA JONES 6.990
KICK OFF 6.490
LEMMINGS 5.990
LOS PICAPIEDRA 5.990
NINJA GAIDEN 5.990
OLYMPIC GOLD 6.990
OUT RUN 6.990
PACMANIA 6.990
PREDATOR 2 5.990
PRINCIPE DE PERSIA 5.990
RAMPART 5.990
SHINOBI 6.990
SONIC 2 5.590
SPIDERMAN 5.990
SUBMARINE ATTACK 5.590
SUPER MONACO GP II 5.990
TAZMANIA 5.990
TERMINATOR 5.990
THE SIMPSONS 5.990
TOM Y JERRY 5.990
VIGILANTE 5.590
WONDER BOY III 5.590
XENON 2 5.990
PERIFERICOS *
ACTION REPLAY 10.995 SNES
ACTION REPLAY 11.495 MD
ACTION REPLAY 7.495 NES
COMPETITION PRO II 7.495 GB
COMPETITION PRO II 3.560 MD
CRUISER 4.250 SNES
FLIGHTSTICK 3.050 SPC, AMS, AMIGA
KONIK 9.670 PC COMPATIBLES
MACH I 2.885 MD
MACH III 4.065 PC COMPATIBLES
NAVIGATOR 6.100 PC COMPATIBLES
PRO PAD 3.665 SPC, AMS, AMIGA
SPEEDKING 3.390 MD,MS,SNES
SPEEDKING 2.800 MS, NES
SPEEDKING AUTOFIRE 4.580 MD
SUPER PRO AUTOFIRE 2.800 SPC, AMS, AMIGA
TURBO TOUCH (SISTEMA POR SENSORES) 3.460 SPC, AMS, AMIGA
VIRTUAL PILOT (PROFESIONAL SIMULADOR VUELO) 3.590 MD,MS,SNES
17.495 PC COMPATIBLES
TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
CD ROM
A.G.E. 9.450
AIR WARRIORS 7.995
BARGON ATTACK 9.450
CARMEN S. DIEGO 7.990
ESS MEGA 7.995
FASCINATION 9.975
GOOBLINGS II 9.450
GUY SPY 8.990
INCA 9.450
PACIFIC ISLAND 8.990
SHERLOCK HOMMES 9.990
SPORT BEST (PACK) 13.650
WEEN 9.450
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
NOVEDADES
ACTION REPLAY 7.495 MS
ACTION REPLAY 7.495 GG
HANDY POWER KIT 8.790 GAME BOY
MEGA DRIVE-SEGA
ALIEN III 8.990
ARCH RIVAL 6.990
ATOMIC RUNNER 6.490
BACK TO THE FUTURE III 8.990
BATMANS RETURNS 6.990
CHUCK ROCK 8.990
CORPORATION 7.990
DRAGON'S FURY 8.990
DESERT STRIKE 8.990
ECO THE DOLPHIS 6.990
EXMUTANTS 6.990
F22 7.990
FERRARI FORMULA 1 7.990
GLOC 6.490
GRAND SLAM TENNIS 6.490
GREEN DOG 6.990
JORDAN VS BIRD 8.490
LEMMINGS 6.990
MICKEY AND DONALD 6.990
NINJA GAIDEN 6.490
SHADOW OF THE BEAST II 6.990
SONIC 2 7.490
SPEEDBALL 2 7.990
SPLATTER HOUSE II 6.990
TAZMANIA 6.990
TERMINATOR 8.490
TERMINATOR 2 6.990
THUNDER FORCE IV 6.990
TOKI 6.990
WONDER BOY III 8.990
XENON II 8.990
NOVEDADES
PITFIGHTER 6.990
MICKEY MOUSE II 5.990
MASTER OF DARKNESS 5.990
SPACE GUN (PISTOLA) 5.990
ACCESORIOS GAME BOY
ALTAVOCES CON AMPLIF. 2.220
HANDY BOY 5.990
LUPA CON LUZ 1.995
SCREENBEAT 4.990
ACTION REPLAY 7.495
ADAPTADOR DE CORRIENTE GAME BOY 1.390
NOVEDADES
CHACAN 6.990
JAMES BOND 007 7.990
HOME ALONE 6.990
KURSTY'S FUN HOUSE 7.490
LHX 7.990
LOTUS 6.990
W. CLASS LEADER BOARD 6.990
ROLLING THUNDER II 6.990
STREETS OF RAGE II 6.990
WRESTLEMANIA 6.990
BOLSA GAME BOY 2.190
PC AMIGA
A.G.E.
ESS MEGA
AIR WARRIORS
UGH!
F16 COMBAT PILOT
MANCHESTER EUROPA
WEEN
GOOBLINS II
FASCINATION
ABANDONED PLACES
BARGON ATTACK
ACORAZADOS
AIR BUCKS
FIGHTER COMMAND
GRANDES BATALLAS NAPOLEON
SAMURAI
INCA
JUEGOS DE GUERRA
ARMA LETAL
INDIANA JONES ATLANTIS
LARRY V
SILENT SERVICE II
GUNSHIP 2.000
ALONE IN THE DARK
STREET FIGHTER II
AV 8B HARRIER ASSAULT
POPULUS II
SHADOWLANDS
BAT II
ASHES OF EMPIRE
HUMANS
MEGALOMANIA
DARKSEED
RISKY WOODS
STRATEGY MASTERS
ROME AD
BLUE BROTHERS
DRAGON'S LAIR S.C.
HEIMDALL
GUY SPY
PACIFIC ISLAND
INTERNATIONAL SPORT
MILENIUM 2.2
COMBAT CLASSIC
CAMPAIGN
SPELLCRAFT
CRAZY CARS III
HUGO
CURSE OF ENCHANTIA
DDAY
COLOSSUS COMPILATION
LEEDS UNITED
PC AMIGA
SPORTS MASTERS
SPACE 1.889
MEGATRAVELLER 2
TWILIGHT 2.000
SUPER CAULDRON
PREMIERE
JAGUAR XJ220
COOL CROC TWINS
VEIL OF DARKNESS
THUNDERHAWK
DRAGO'S LAIR III
MOONSTONE
JOE AND MAC
BATTLE CHESS 4.000
PERFECT GENERAL (ESCENARIO)
DAUGHTER OF THE SERPENT
GREAT NAVAL BATTLES
GODS
PATTON STRIKES BACK
PERFECT GENERAL
SHERLOCK HOLMES
TWO TOWERS
WING COMMANDER II
DELUXE TRIVIAL
CARMEN S. DIEGO IN THE TIME
CARMEN S. DIEGO IN THE WORLD
FLIGHT SIMULATOR IV
HARPOON
HEAD TO HEAD
EYE OF THE BEHOLDER
GLOBAL EFFECTS
HERO QUEST+WITCHLORD
HEROES OF THE 357
SPECIAL OPERATIONS 1 Y 2
SPACE CRUSADE
SENSIBLE SOCCER
SPELLCRAFT
LINKS 386 PRO
SUMMONIG
TRANSARTICA
STRIKE COMMONDER
GB HOLSTER GAME BOY 2.335
NOVEDADES
ATAC PC 7.600
SLEEPWAKER PC 3.600 AMIGA 3.600
B-17 FLYING F. PC 8.700
KAISER PC 3.995
SWORD OF H. PC 3.450 AMIGA 3.450
CAESAR PC 4.995 AMIGA 4.995
PALADIN II PC 4.995 AMIGA 4.995
COHORT II PC 4.995 AMIGA 4.995
BEST OF DE B. PC 4.995 AMIGA 4.995
FIRE &ICE PC 4.990 AMIGA 4.990
PREHISTORIC 2 PC 4.995 AMIGA 4.995
LEMMINGS II PC 4.990 AMIGA 4.990
CONTRAPTIONS PC 3.990
M.JORDAN PC 4.990
NICKI BOOM PC 4.495 AMIGA 4.495
LEGENDS OF V. PC 5.990
3D CONST. K20 PC 7.990
CLEEPERS PC 3.990
CASTLES II PC 6.990
STUNT ISLAND PC 6.150
OFERTA DE LANZAMIENTO
ACTION DISPLAY + BLUE BROTHERS DE GAME BOY 10.995
BLUE BROTHERS + LUZ Y LUPA DE GAME BOY 4.990
ACTION REPLAY + BLUE BROTHERS DE NINTENDO 11.995
BLUE BROTHERS + JORDAN VS BIRD DE GAME BOY 5.995
BLUE BROTHERS + SUPERHURRICANE DE NINTENDO 8.995
* SPC, Spectrum - AMS, Amstrad - MD, Mega Drive - SNES, Super Nintendo - NES, Nintendo - GB, Game Boy - MS, Master System - GG, Game Gear
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: MAIL GAMES S.A.
C/ PUERTO RICO Nº6 B - 28016 MADRID
SI, deseo recibir contra reembolso (pagándolos al recibir el paquete) los títulos que les indico en este cupón de pedido.
FORMA DE PAGO CONTRAREEMBOLSO
NUEVO CLIENTE
MAIL Games 72
CLIENTE Nº
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION
POBLACION
TELEFONO
PROVINCIA
C.P.
TITULO
PRECIO
SISTEMA
1 2 3 4 5
+ GASTOS DE ENVIO 250
TOTAL
PC 5 1/4
PC 3 1/2
AMIGA
MASTERSYSTEM
MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO
SUPER NINTENDO
GAME BOY

YO NEXUS 7

Periféricos en libertad (2)

Sí. Aquella era una tienda muy especial. "Su Hobby Informático está aquí" ¿Pero qué demonios estaba ocurriendo? ¿Un sueño? ¿Una terrible pesadilla...?

Me pellizqué fuertemente en la mejilla, clavando mis uñas hasta sentir una aguda punzada, seguida de un intenso escozor; pero el sueño no se desvaneció. No. "¿Es que no recuerdas imbécil?", –decía una voz en mi mente–. "Te has levantado; tenías un par de horas libres y cogiste un taxi para desplazarte hasta aquí, al nuevo centro comercial. El luminoso de neón rojo que destellaba el nombre del comercio, "HobbyManía", reclamó tu atención y te acercaste. Y ahora, estás dentro de esta extraña y rara tiendecita, mirando asombrado a tu alrededor. Eso es todo. Así de simple; y no estás soñando, ¿te enteras?" Las mugrientas y oxidadas jaulas, de finos barrotes y con candados en sus puertas, seguían allí. Angustiosos gemidos y ruidos de arañazos provenían de su interior, cada vez con mayor insistencia. Sí, todo era real; y de nuevo, un escalofrío, como un helado zarpazo, volvió a recorrer todos los rincones de mi cuerpo. En la estantería, donde el pequeño cartel decía: Periféricos para Compatibles. Estaba aquel jaulón de hierro; y allí dentro, en la oscuridad de la "prisión en miniatura", una especie de animalejo, de constitución parecida a un "joystick peludo" miraba inquieto desde uno de los rincones. Sus verdes ojillos brillaban con fulgor hipnótico: amenazantes, palpitantes, como las luces de un árbol de navidad propiedad del diablo. Asustado, retrocedí unos pasos, y choqué con el mostrador, que estaba situado a la derecha de la entrada. ¡Qué raro! Antes no lo había visto. Encima de la vitrina de cristal, había una vieja caja registradora y al lado, un enorme libro, con los cantos amarillentos y las tapas desgastadas. En la portada y escrito con letras doradas de estilo gótico decía: 'Catálogo para Usuarios Malditos'. Preso de pánico y al mismo tiempo de curiosidad, cogí el libro en mis manos: una pequeña nube de polvo y un profundo olor a rancio salieron de dentro. Pasé las primeras páginas y comencé a leer:



JOYSTICK: Artilugio controlador. Mando para "sodomizar" sprites y usuarios. Este invento, –atribuido a un viejo brujo hindú poseído por un extraño mal–, fue usado en "tiempos inquisidores" para toda práctica de torturas. Con él se manejaban las "máquinas de dolor". Este artefacto diabólico, se utilizaba en la actualidad para la 'Magia Negra y el Ritual Vudú'. Posee a quien lo empuñe; es causante de torceduras y fracturas en manos y antebrazos. Algunos individuos sangran por las uñas con sólo sostenerlo entre sus dedos. Hay quien asegura que en las noches de plenilunio lunar se transforma en un peludo roedor de afilados colmillos, si se lleva cerca de un cruce de caminos.

DISQUETERA: Periférico nauseabundo de apetito feroz. Devorador voraz, de las familias de las pirañas, procedente de los ríos amazónicos. Peligroso carnívoro que ataca a su víctima en cuanto huele sangre. Es un animal bastante inquieto y, aunque su visión no es muy buena, goza de un olfato extremadamente sensible que le caracteriza como un auténtico depredador mortal. Su boca es estrecha y alargada y en su interior, tiene dos hileras de dientes pequeños pero muy cortantes. Su manjar favorito son los "dedos de niño pequeño", que atrapa de un mordisco cuando éste le va a introducir el disquete de un videojuego. De postre le gusta las hamburguesas, poco hechas.

(Continuará)

MICRO Manías

EL otro PROGRAMA





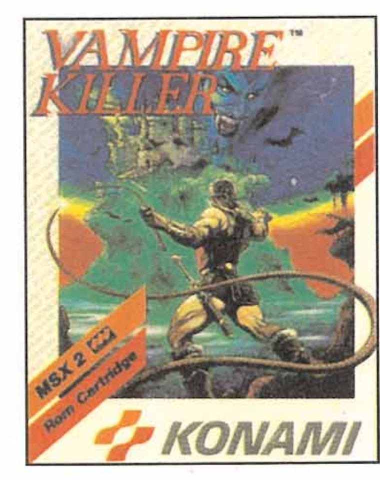


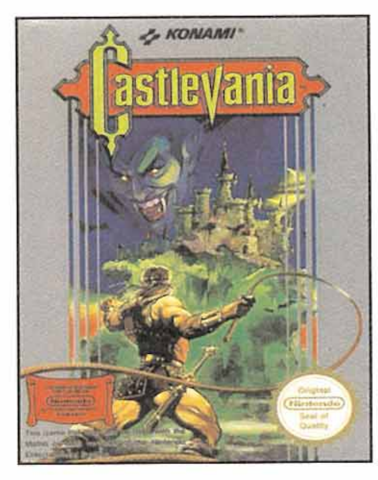
Alfredo Jiménez Martín, natural de la bella ciudad de Palencia, ha establecido una nueva modalidad de retoque de pantallas. El no se ha limitado ha coger una sola, sino que ha decidido de buenas a primeras, pues darle un toque personal a ¡¡¡un juego entero!!! Sí, sí, como lo oís. No nos estamos inventado nada en absoluto, y a las pruebas nos remitimos.



El afortunado programa ha sido, como muchos habréis deducido por las pantallas, de «Sly Spy», en su versión para Amiga. Lo que todavía no nos ha quedado claro es si eres un aficionado del Atlético de Madrid o por el contrario, un enemigo de su presidente, pues tan pronto lo alabas, como lo caricaturizas. De todos modos y viendo el éxito que ha tenido este trabajo en la redacción, estamos pensando muy seriamente crear una nueva modalidad de retoque. Todo depende de los trabajos que nos enviéis. En vuestras manos está.

Busca las diferencias





Los más antiguos del lugar, recordaréis sin ninguna duda un juego para MSX-2 llamadao «Vampire Killer». Por si acaso no lo recordáis, Agustín de Haro Diéguez, natural de Fuengirola (Málaga), ha dado con la carátula de dicho juego, y además, con la de «Castlevania» de N.E.S. Y cual fue su sorpresa cuando descubrió que eran iguales, salvo por el detalle de que una parece estar reflejada en un espejo. La explicación para este hecho, es tan simple como que son el mismo juego pero para máquinas distintas. De hecho, en Japón el primero salió con el nombre de «Castlevania», pero cuando llegó a Europa le cambiaron el nombre.

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

¿Sabías que...?

La compañía británica Ocean ha pagado alrededor de 500 millones de pesetas para hacerse con los derechos de la futura película de Steven Spielberg, «Jurassic Park», basada en la novela de Michael Crichton. Con esta cantidad, Ocean establece un nuevo récord en cuanto a pago de licencias, que estaba en posesión de ella misma, con la de «BatMan Returns».

La película está basada en un parque de atracciones del futuro, en el que se puede recrear cualquier momento de la historia gracias al uso de un potente ordenador y la realidad virtual. En este caso la época seleccionada es la prehistoria, donde nos esperan grandes dinosaurios y hombres de la época. Se espera su lanzamiento para la próxima Navidad, aunque esta fecha está todavía por confirmar.

¿Cómo

se va a ver afectado el mercado de los compatibles ante la inminente aparición del nuevo procesador de Intel, el tan esperado «Pentium», ahora que los 486 empiezan a hacerse con un sitio entre los usuarios?

¿Por qué

empezamos a notar que los juegos de rol empiezan a parecerse mucho entre sí, y añaden poco o nada a un género en claro auge tanto en nuestro país como en el extranjero?

¿Cuándo

vamos a poder disfrutar por estos lares de algún juego basado en la conocida serie de «La Bola de Dragón», que tanto éxito está alcanzando en nuestro país, pues en el mercado asiático ya existen algunos?

¿Qué

pasa con el programa «Batman Returns» de Konami para PC, que desde su presentación hará cosa de un año, hasta la fecha no ha dado señales de vida en nuestro país?

FELIZ QUINTO CUMPLEAÑOS



Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz...: Sí, con este número celebramos el quinto aniversario de la segunda época de Micromanía. Queremos compartir con vosotros nuestra felicidad y, aprovechando la oportunidad, agradeceos vuestra inestimable colaboración para convertir esta revista en VUESTRA REVISTA.

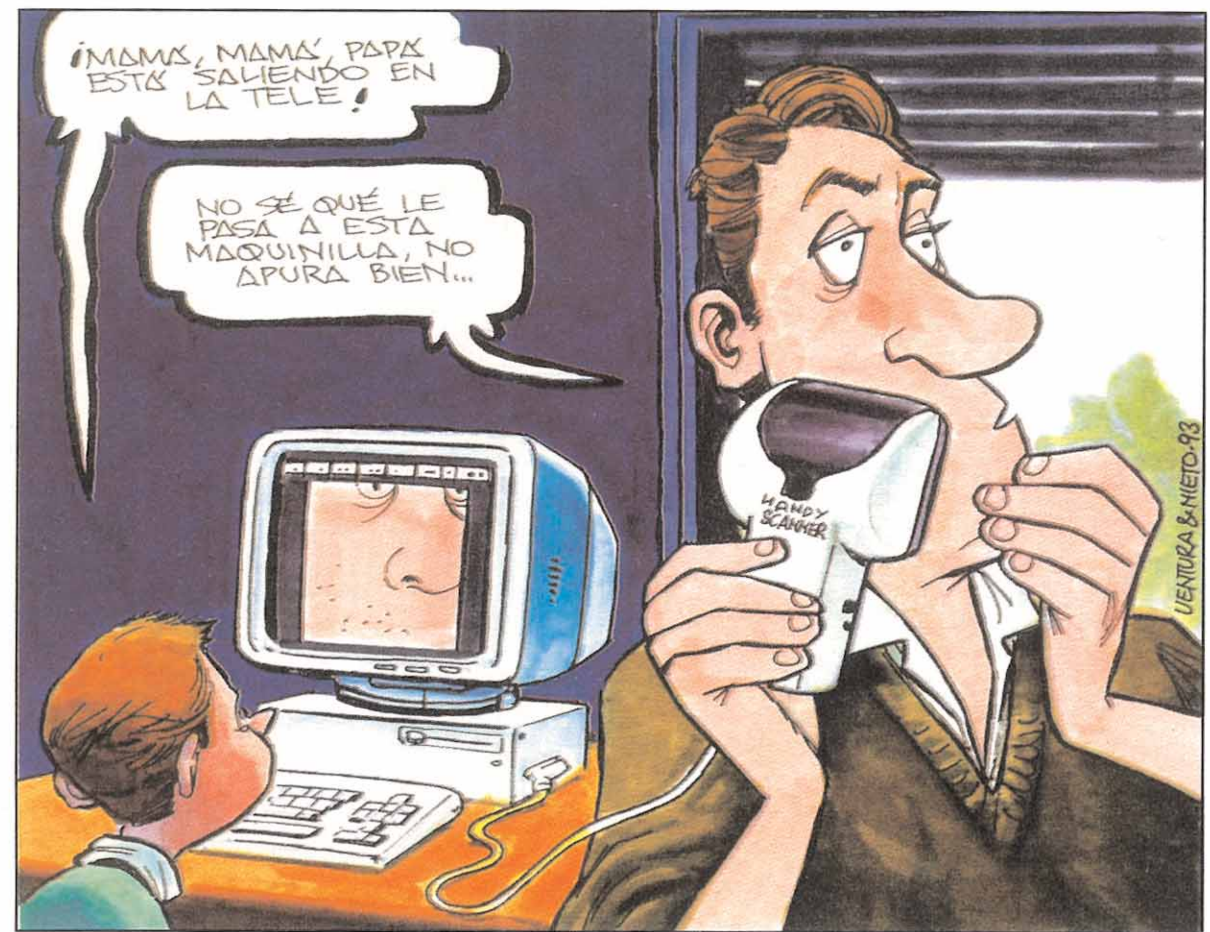
...te deseamos todos..: Porque no es sólo el cumpleaños de Micromanía, sino también de todos los que que habéis permanecido fieles a ella durante todo este tiempo. Es por eso que también queremos dedicaos desde estas líneas nuestro agradecimiento por vuestra lealtad.

...y que cumplas muchos más..: Pero no os penséis que aquí acaba la cosa. Pensamos seguir dando guerra durante, como mínimo, otros cinco años, acercando hasta vosotros lo último en software de entretenimiento e intentando superarnos día a día. Cuidamos hasta el más mínimo detalle para lograr que vosotros disfrutéis tanto leyéndola, como nosotros disfrutamos haciéndola.

FORMIDABLE... la aparición en el mercado internacional para PCs y compatibles de una nueva versión del popular sistema operativo MS-DOS, de Microsoft. Se trata de MS-DOS 6.0, el cual incluye nuevas opciones y permite que la mayoría de aplicaciones para él escritas "corran" con mayor seguridad.

LAMENTABLE... que algunos grandes almacenes, como El Corte Inglés, hayan dejado de apoyar el software para Amiga, reduciendo al mínimo el número de programas que allí pueden adquirirse, cuando no han desaparecido por completo como ocurre en algunos centros.

HUMOR por Ventura & Nieto



Arcade Machine

VIEWPOINT

Un clásico actual





«Viewpoint» es un intento por adaptar a los gustos de los noventa un viejo éxito de Sega, el «Zaxxon». Creado por la empresa Sammy, este juego ya ha conocido anteriormente varias adaptaciones y sus diferentes versiones se han acoplado en consolas, ordenadores y máquinas recreativas. Seguramente, los más viejos del lugar pensarán que «Viewpoint» traiciona el espíritu original de «Zaxxon», pero también es cierto que sin actualizaciones como ésta, difícilmente las nuevas generaciones de videoadictos tendrían acceso a la "arqueología" del sector.

Sin mucha complicación

El argumento no presenta grandes misterios; es muy sencillo y nada complicado. La misión del jugador es pilotar una nave espacial que deberá sortear diversos obstáculos, no chocar contra las paredes que limitan el camino, esquivar los disparos que pretenden destruirnos y acabar con una larga y curiosa lista de enemigos. La variedad de estos últimos y su armamento es uno de los aspectos mejorados de «Viewpoint» comparado con su antecesor, el «Zaxxon»: por la pantalla desfilan con malas intenciones platillos volantes, peces de brillantes colores, anélidos gigantes, cangrejos temibles, ruedas desbocadas o cañones que, al menor descuido, convertirán nuestra nave en fosfatina. Además, se han introducido elementos –como unas compuertas que deberemos abrir para seguir nuestro camino, por ejemplo– que contribuyen a hacer más variado el juego (¡no todo va a ser disparar y disparar cual poseso Rambo de salón!).

Pero que «Zaxxon» posea un argumento sencillo no significa que se complete sin despeinarse; hasta el punto de que pasar las últimas pantallas es tarea casi imposible para uno solo. La colaboración solidaria de dos personas es necesaria para llegar al final (no os dejéis engañar por la aparente facilidad de su principio y presumáis chulescamente a propósito de vuestras habilidades, os podéis llevar una sorpresa y acabar con el rabo entre las piernas por bocazas).

Un punto de vista diferente

El punto de vista que la pantalla ofrece al jugador en sus aventuras siempre ha sido uno de los atractivos del «Zaxxon» (¡hasta una versión para consola en tres dimensiones que necesitaba de unas gafas especiales existe en el mercado!) y la tradición se ha respetado en el «Viewpoint». En esta ocasión, se ha conseguido una sensación de profundidad ofreciendo una perspectiva inclinada de las imágenes. El efecto está lo suficientemente conseguido como para no ponerle pegas.

Una banda sonora trabajada y pensada es otra de las mejoras de la nueva versión del clásico. Un joystick para mover la nave, y un par de botones para "bombas-armas especiales" y disparos son los mandos del «Viewpoint». Aquellas se van recogiendo en el transcurso del juego y aumentan nuestro poder de destrucción con oleadas de fuego o misiles, entre otras modalidades. También conviene resaltar que manteniendo apretado el botón de disparo las balas salen de una forma continua. Y, finalmente, destacar, como ya suele ser habitual, que cada pantalla termina con un enemigo más grande y poderoso que los anteriores.

S.E.A.

TIME KILLERS

La lucha más sangrienta













Cuando los americanos de Strata diseñaron «Time Killers» tenían muy presente en la cabeza el éxito de clásicos como «Street Fighter». Seguro que pensaron: ¿de qué manera podremos aprovechar la afición por los juegos de lucha?, ¿qué hacer para mantener sus elementos básicos y, al mismo tiempo, llamar la atención?, ¿qué hay que cambiar para que nada cambie?, que diría Lampedusa. La solución ha sido dar un paso más allá en la espectacularidad y violencia. Los guerreros de «Time Killers» pierden un brazo y, chorreando sangre, siguen luchando; los dos –todavía les queda la cabeza para embestir al enemigo–, en una lucha a muerte que finaliza cuando la cabeza rueda por el suelo tras un hábil tajo al cuello.

¡Queremos sangre!

¿Fuerte el argumento? Por supuesto, pero así son las cosas; hasta el punto de que existe una versión no sangrienta de este mismo juego que ha sido despreciada por los consumidores estadounidenses, mientras que las colas ante el «Time Killers» genuino son de las que hacen historia, fenómeno que, al parecer, se reproduce en España. Moralistas, defensores de una juventud "sana" y gentes fácilmente escandalizables en general ya tienen nuevos argumentos para lanzar su diatrabas y montar cruzadas para salvar el mundo. Ellos pueden decir lo que quieran pero no hay vuelta de hoja: en «Time Killers» la gracia está en los decapitados y en la sangre.

Los ocho luchadores protagonistas, ¡no podía ser de otra forma!, poseen el aspecto fiero y agresivo que se les supone a unos tipos embarcados en una pelea tan salvaje y peligrosa. Sin ningún género de dudas el más logrado es Rancid, un punk urbano que maneja como nadie una sierra mecánica estilo «La matanza de Texas».

Contra él, el hombre de las cavernas Thugg, el caballero de la Tabla Redonda Wülf, el guerrero del futuro Orión, el vikingo Leif, el samurai Musassi, el insecto mutante Mantazz y la valiente Matrex. Cada uno está dotado de una personalidad propia y una habilidad o movimiento especial, los hay más y menos conseguidos (repetición de la jugada: Rancid es el favorito para la mayoría) mas los ocho forman un conjunto alucinante.

Poco más hay que decir de «Time Killers» porque suponemos que todos los lectores de esta sección conocen «Street Fighter», «Mortal Combat» y demás variaciones de juegos de lucha. No es un entretenimiento fácil para los neófitos, que se harán un lío con el joystick y los cinco botones, pero no sorprenderá a los veteranos. La historia consiste en derrotar uno a uno a los diferentes luchadores, incluido el elegido como campeón, en combates ganados por el primero que obtenga dos victorias. La posibilidad de cambiar el guerrero tras cada pelea otorga variedad al juego y, por supuesto, el rival puede ser tanto la máquina como un amigo (o enemigo, que con tales argumentos cualquiera sabe).

Finalmente, un par de anécdotas para los que disfrutan con los detalles, cotilleos o curiosidades: a) que nadie se confíe cuando haya cortado los dos brazos del contrincante por muy patéticas que resulten sus embestidas con la cabeza (no hay enemigo pequeño), y b) ¿no recuerdan las decapitaciones del«Time Killers» a determinadas escenas de la película «Los inmortales»?, ¿será casualidad o algo más que una simple coincidencia? ¡Que no te salpique la sangre!

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

TECNO Manía

IMPRIME COMO QUIERAS



Cuantos quebraderos de cabeza no habrán ocasionado a más de un usuario los problemas que puede dar una impresora! Que si la configuración correcta para cada ordenador, que si la compatibilidad con los programas, no poder intercambiarla con distintos ordenadores,... Ahora, puede que todo eso se convierta en un mal recuerdo. Tras la presentación por parte de Kodak, en el año anterior, de la impresora Diconix 180si, la citada empresa acaba de lanzar un complemento que eleva su potencial enormemente. A las ventajas de este modelo de inyección de tinta, de poco peso y tamaño, y grandes prestaciones, se une ahora la posibilidad de conectarla tanto a un ordenador IBM o compatible, como a un Macintosh.

El artificio de esta útil opción, no es otro que el cable interfaz M-Power, que se acompaña de una guía de usuario y un disco de software. Software que permite realizar impresiones horizontales o verticales, ampliar o reducir la imagen a imprimir desde un 20% hasta un 400%, etc. Y algo importante es el precio, alrededor de unas 4000 ptas.

(Para más información: (91) 626 7100)

EL ANTIVIRUS CONTRAATACA

Los virus están alcanzando últimamente una popularidad que, sin duda, no se merecen. Viernes 13, Yoshi o Toledo, son algunos de los nombres, peculiares y exóticos, tras los que se esconde esa temida amenaza que viven día a día todos los usuarios de PC. Pero por suerte, nadie está indefenso ante uno de ellos si cuenta con el antivirus adecuado a su problema.

Para ayudar al desesperado usuario cuyo ordenador haya sido infectado por un virus, I+D Videomática distribuye «V-CARE», un sistema de protección genérica preparado para detectar y eliminar el virus 1310, también conocido como Barrotes o Toledo. Asimismo, está capacitado para hacer lo propio con más de 1600 virus conocidos y desconocidos tanto en versión DOS, como en Red Local.

Una de las características más destacables de «V-CARE» es que no precisa actualizaciones, como suele ser habitual en este tipo de programas, al ser, como ya se ha mencionado, un sistema de protección genérico. (Más información en el télefono: (91) 314 1987)

IMAGEN INSTANTÁNEA

Si sois aficionados a la fotografía, sabréis que el proceso de revelado es uno de los puntos más importantes de la misma, y que no todo consiste en apretar el botón de disparo. Pues a partir de ahora podéis ir diciendo adiós a éste "viejo" sistema, porque precisamente lo de apuntar, disparar, y olvidarse del resto del laborioso proceso necesario, es lo que permite «Fotoman» de Logitech.



«Fotoman» es una cámara digital, que permite visualizar instantáneamente en un PC o un Mac, imágenes en escála de gris. Se alimenta mediante una pila recargable y no precisa ningún tipo de tarjeta ni fijador de encuadres. Se conecta directamente al ordenador en un port serie, y las imágenes quedan cargadas. Con posibilidad de incorporar material fotográfico estándar de 37 mm, «Fotoman» aparece en el mercado al precio aproximado de ciento veinte mil pesetas para el modelo PC, y unas ciento treinta para Mac.

(Más información: (93) 426 11 13)

UN JOYSTICK DE ALTOS VUELOS

En los últimos tiempos, el campo de los joysticks se haya algo revolucionado. Uno de los responsables de tanto revuelo, es el que se pudo observar en la última edición del ECTS, en Londres. El «Free Flight», que es como se llama el invento, de Logic 3, ha sido diseñado y probado por pilotos profesionales, lo que, al menos en principio, le otorga un alto grado de calidad y sensibilidad en el manejo de simuladores. Precisamente esta fue la razón principal que motivó su invención: la frustración que, según afirmaban sus diseñadores, sentían cada vez que se sentaban frente al ordenador para jugar con un simulador, y la poca sensación de realidad que daban los joysticks existentes hasta el momento. Sin pretender entrar en polémica, la verdad es que el «Free Flight», presenta a primera vista un excelente aspecto, con el añadido de la posibilidad de adquisición por usuarios tanto de Amiga como de PC. Ya se anuncia en Inglaterra al precio de 39.99 libras.

PON EL VOLUMEN A TOPE

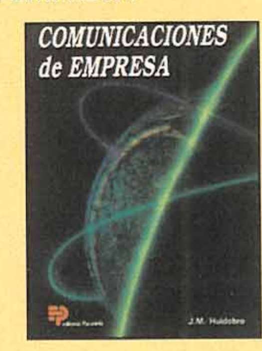
El Amiga destaca como un excelente ordenador en multitud de aspectos, pero uno de los más relevantes es el sonido. Una vez recordado, todos aquellos que estén interesados en sacar el máximo partido a este apartado, están de enhorabuena. SunRize Industries, compañía afincada en la soleada California, anunció recientemente la salida al mercado de «SMPTE Output». Tras este enrevesado y, desde luego, original nombre, está un software que permite convertir al Amiga, entre otras cosas, en un perfecto sincronizador de mezclas.

Permitiendo mandar señal tanto a aparatos de audio como de vídeo, combinar ambos, o incluso conectar un PC, un Mac, o un Atari a la máquina de Commodore, el «SMPTE Output» es compatible PAL y NTSC, y su precio en el mercado (americano, eso sí) ronda los 250 dólares (algo más de veinte mil pesetas). De todos modos, la empresa norteamericana cuenta con un distribuidor en nuestro país, PiXeLSOFT (Palencia), con el que se puede contactar en el teléfono 988 71 2700.

LIBROS

DIVULGACIÓN

COMUNICACIONES DE EMPRESA



269 Págs — **1.975 Ptas.**

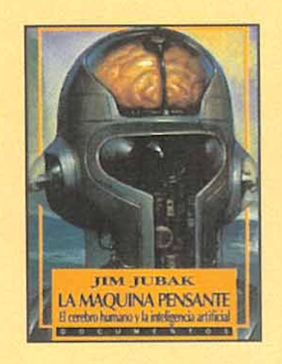
Es evidente que, en la actualidad, la informática tiene un papel esencial en el mundo de la empresa. Por ello, este libro sirve de introducción a las nociones básicas de los elementos más empleados, como son el fax, el videotex, redes generales y correos electrónicos.

Mediante diagramas se explica la intercomunicación e instalación de estos sistemas actuales y de otros que, en un futuro, se implantarán masivamente, como el Frame Relay. No es una obra excesivamente compleja, por lo que puede ser fácilmente entendida por personas sin conocimientos en este campo.

J.M. Huidobro ***
Paraninfo — Nivel «I»

DIVULGACIÓN

LA MÁQUINA PENSANTE



398 Págs — **2.300 Ptas.**

Jim Jubak, periodista especializado en temas científicos y editor de la prestigiosa revista norteamericana Venture ha escrito una apasionante obra sobre uno de los temas que más preocupa a los neurofisiólogos: el funcionamiento del cerebro humano.

El lector podrá descubrir, en esta interesante obra de amena e instructiva lectura, concebida con un carácter completamente divulgativo, los últimos adelantos que ha experimentado esta ciencia y que nos hacen pensar que cada día estamos mucho más cerca de lo que parece a simple vista, de convertir en realidad a los replicantes de la ciencia ficción.

J.Jubak ****
Ediciones B — Nivel «I»

APLICACIONES

MANUAL IMPRESCINDIBLE DE LOTUS 1-2-3

384 Págs — **3.605 Ptas.**

La nueva versión del archiconocido «Lotus 1-2-3», la 2.4, es explicada en su totalidad en esta interesante y útil guía.

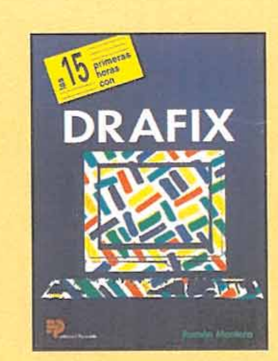
La creación de una hoja de trabajo, la utilización de rangos, la impresión, la gestión de ficheros y la creación de gráficos son los temas más tratados en este nuevo manual de la colección Anaya Multimedia.

Como es habitual en esta práctica colección, el aprendizaje resulta sumamente sencillo, ya que los innumerables gráficos permiten al lector una comprensión rápida y eficaz del uso de la que es, sin duda, una de las herramientas más utilizada actualmente en el mercado.

A. Simpson, P. Lichtman ***
Anaya — Nivel «C»

APLICACIONES

DRAFIX



161 Págs — **1.700 Ptas.**

La facilidad de aprendizaje y su gran utilidad son, sin duda, las características más reseñables de esta nueva obra de la serie "las quince primeras horas con..."de la editorial Paraninfo. Como su nombre indica, se trata de una simple pero correctísima y válida explicación del funcionamiento de «Drafix», un potente software de diseño gráficos con múltiples aplicaciones casi a nivel profesional.

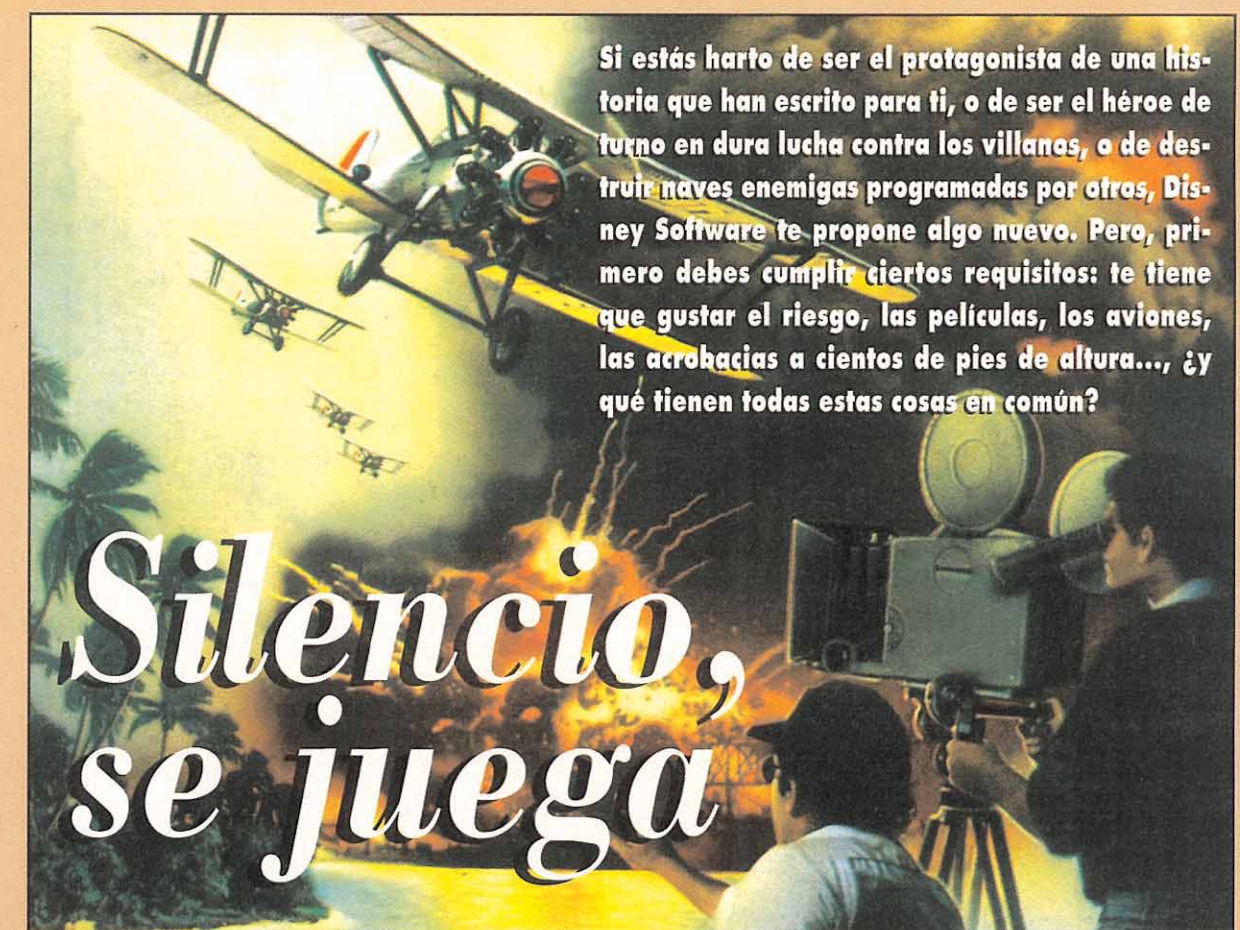
Mediante numerosas figuras explicativas se menciona cómo utilizar todas las funciones de creación de gráficos y su posterior utilización, convirtiéndose en una interesante aliado del lector profano en esta materia.

R. Montero **
Paraninfo — Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



STUNT ISLAND



Lo primero que tenemos que hacer en «Stunt Island» es elegir aquella misión que queremos ejecutar. Cuanto más arriesgada mejor para nuestra posible película.

Seguro que ya sabéis quienes son los especialistas de cine; los actores que doblan escenas arriesgadas. Pues eso es lo que vais a ser. Eso y más, ya que tendréis la oportunidad de crear y editar vuestras películas. Pero entonces, ¿esto es un simulador de vuelo, un creador de filmes o un programa sobre especialistas? "Stunt Island» es todo esto y mucho más.

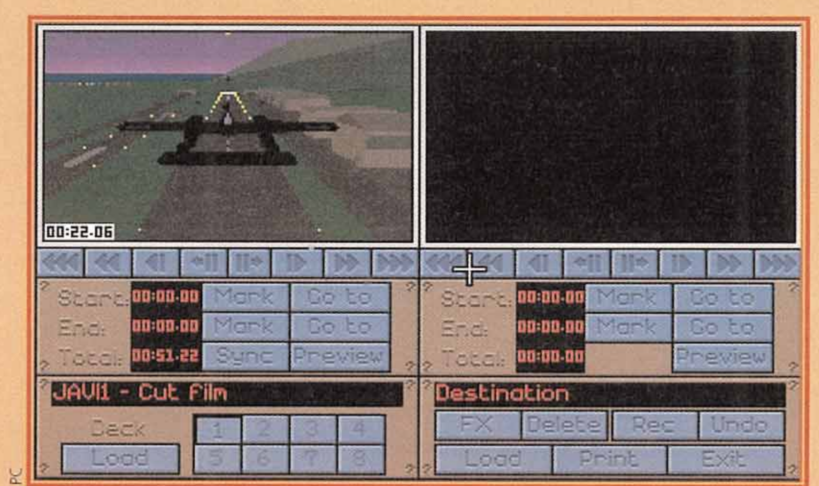
Antes de cargar el programa, nos preguntaremos ¿a qué queremos jugar? Y antes de responder, bueno será entrar en situación. Somos especialistas en acrobacias aéreas y nos han contratado para protagonizar las escenas peligrosas de unas producciones cinematográficas. Así que, vamos a la isla de los especialistas, donde hay lo necesario para realizar películas de acción: escenarios naturales, mucho espacio...

Una vez allí, es hora de contestar a la pregunta. Y se puede hacer de varias formas. Podemos ir al hangar y probar cualquiera de los aviones. Si ya tenemos práctica en el manejo de los mismos, el siguiente paso es probar alguna acrobacia. Más tarde, podemos tomar parte en la competición "piloto especialista del año", en la que tendremos que superar 32 acrobacias con un nivel de dificultad creciente. Pero vamos a ver cómo realizar un"cortometraje" con buena acción.

VAMOS A HACER UNA PELÍCULA

En todo proceso de realización de una película encontramos tres fases: la pre-producción, la producción y la post-producción. En la primera se escribe el guión, se selecciona el director..., mientras que la segunda incluye todo el proceso de rodaje: la selección del avión, los decorados y atrezos, la disposición de las cámaras y la filmación. Por último, en la post-producción damos los toques finales a nuestra obra: editarla, añadir melodías o efectos de sonido, créditos y verla en la sala de proyección ante la presencia de despiadados críticos.

Los detalles de la pre-producción aunque importantes no necesitan más aclaración, pasamos directamente a la producción, donde lo primero son los decorados. Está claro que estos son una parte importante en cualquier película, y por eso en «Stunt Island» tenemos una isla entera para diseñar y situarlos. Para ello, nos dirigiremos al edificio de producción y, dentro de él, a la sección "Set Design". Allí vemos la isla globalmente y una serie de coordenadas para desplazarnos. A la derecha de la pantalla, está la ventana de atrezos. Estos pueden ser el avión en el que volaremos, las cámaras y los objetos que formarán parte del decorado, de forma estática o dinámica. Ahora hay que seleccionarlos y colocarlos mediante coordenadas. Existe la posibilidad de modificar "atributos" asociados a los atrezos. Así, está la opción de animación; la posibilidad de ocultar cualquier atrezo, bloquearlo, o hacerlo "colisionable" con nuestro avión... Cuando terminemos de confeccionar el decorado, lo salvaremos como un fichero con extensión .SET para su posterior utilización.



Una vez realizada nuestra acrobacia, pasamos a la mesa de montaje. En una pantalla proyectaremos lo filmado; en la otra, nuestra posible "obra maestra".

CREACIÓN DE ACONTECIMIENTOS

Ya sabemos cuál va a ser nuestra acrobacia particular, así que se la comunicamos al programa para realizarla. Esto es "crear eventos". Un evento sería: si nuestro avión dispara a menos de cinco pies de un camión que rueda por la carretera y no volamos a más de cien pies de altitud, el camión explotará. ¿Sorprendente, no?

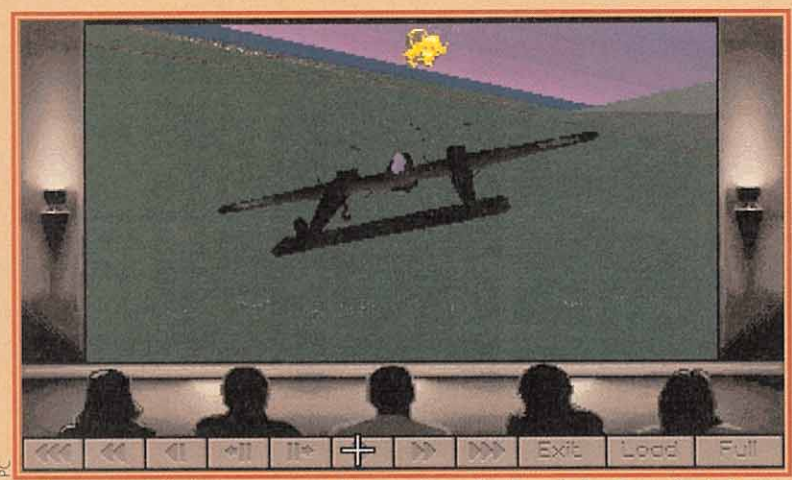
Para realizar esta serie de acontecimientos que definirán los parámetros de la acrobacia, debemos estar en la sección "Set Design". Y la forma de hacerlo es mediante una ventana en la que se encuentran comandos como "IF... THEN... AND". Así, confeccionaremos instrucciones como "If collision and speed, then start sound and finish", que significaría "si se produce una colisión y la velocidad es inferior a la permitida, suena una melodía y acaba la acrobacia". Pero no os asustéis si parece complicado. Todo el "trabajo" se realiza a través de unos iconos que muestran los comandos de los que dispone el programa. Si hemos confeccionado el decorado, introducido las cámaras necesarias para su rodaje, definido lo que se puede hacer y están programados los acontecimientos o eventos que se llevarán a cabo, estamos en condiciones de proclamar que la acrobacia puede ser ejecutada y rodada.

LA POST-PRODUCCIÓN

Tras tener las tomas necesarias que se han ido rodando, nos dirigiremos al edificio de post-producción para editar lo que será nuestra película final.

En el cuarto de edición, lo primero que haremos será cargar la toma grabada, que habremos salvado como un fichero de extensión .TKE. Después, la veremos en una de las dos platinas de las que disponemos. Se trata de poner en una de las pantallas nuestra toma, para ir seleccionando "trozos" de ésta, tomados desde las diferentes cámaras, y unirlos en la otra pantalla. Esto se hace utilizando el contador que encontraremos en la esquina inferior izquierda de cada platina. Así, primero seleccionaremos una de las cámaras, reproduciremos nuestra "cinta" en

El proceso sigue tu camino. En una platina proyectamos lo grabado, en la otra recogemos lo mejor de cada toma.



Ya lo tenemos. Ya hemos conseguido nuestra película soñada. Después de la proyección al público, seguirá un duro camino hasta el Oscar de Hollywood...

una platina y la detendremos en el punto que queramos. Luego, registraremos el número de "vueltas" pulsando un icono con el ratón, y seleccionaremos la opción "REC" o grabar de la otra platina. Así conseguiremos que la porción de metraje que hemos extraído de nuestra toma, quede registrada en la segunda platina.

Repetimos la operación cambiando de cámara cuantas veces sea necesario para conformar al final del proceso una película mezclada con los diferentes puntos de vista que nos proporcionan las cámaras que habíamos situado en el decorado.

Pues esto es sólo un sencillo ejemplo. No os podéis imaginar el grado de complejidad que puede llegar a adquirir nuestra película, en cuanto a nivel cinematográfico se refiere. Claro, que esto dependerá de vuestra imaginación y "talento" a la hora de editar.

LOS ÚLTIMOS RETOQUES

Si no os conformáis con un silencioso cortometraje, podéis usar otras opciones que os ofrece el editor, como son efectos sonoros y melodías; efectos visuales como los fundidos, el ajuste de velocidad y color... Incluso existe la posibilidad de incluir créditos.

Una vez con el film terminado en la segunda platina, ha llegado la hora de salvarla como un fichero individual con extensión .FLM. Si os preocupa la duración de la película terminada, os podemos decir que depende de la capacidad de vuestro ordenador y de lo complicada que hayáis realizado la acrobacia. Y si os habéis cansado de ver vuestra obra en las pequeñas pantallas de la sala de edición, podéis ir al teatro que se encuentra en las inmediaciones para disfrutar de la película a toda pantalla. Además, «Stunt Island» incluye pequeños programas independientes que permiten que cualquier usuario de compatibles pueda ver en su ordenador vuestra creación.

SE ENCIENDEN LAS LUCES (O SE APAGA EL ORDENADOR)

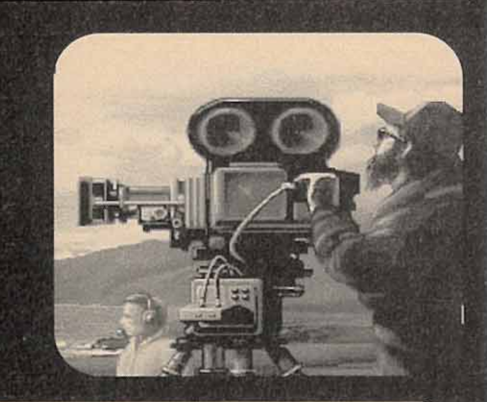
Hemos acabado. Sólo nos resta dedicar unas cuantas alabanzas a este programa, con el que se pueden hacer cosas realmente atractivas. La gran cantidad de opciones y posibilidades que nos ofrece garantizan la diversión. Porque, como ya hemos mencionado a lo largo de este artículo, existen multitud de formas de jugar a «Stunt Island»: se convierte en un fenomenal simulador de vuelo acrobático, en una competición de habilidad de altos vuelos, o en un estupendo "simulador" de cine de acción y, además, nos permite la posibilidad de crear nuestra propia competición de acrobacias aéreas diseñadas por nosotros mismos. Todo esto, claro está, sin olvidarnos de la más que atractiva opción de elaborar y visionar nuestras películas.

Y esa es, sin duda, la baza principal de este programa. Que no somos sólo espectadores, o participantes de un desafío creado por otro, sino que nosotros mismos podemos diseñar nuestro pequeño mundo y sumergirnos en él.

F.J.R.

CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!



Ya te hemos hablado de «STUNT ISLAND», un programa que te permite crear tu propia película de vuelo, desde un ala delta a un biplano de la Primera Guerra Mundial. Ahora MICROMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción de ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.



3º PREMIO: Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un ganador, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO: GANADOR NACIONAL Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un Ganador Nacional que, además de representar a España en el Concurso Internacional, será premiado con una cámara de vídeo.

1º PREMIO: GANADOR INTERNACIONAL Entre todos los ganadores de los diferentes paises a concurso se elegirá el Ganador Internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.



BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANÍA que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada, junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «STUNT ISLAND».
b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.

3.- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores a la difusión gratuita de su trabajo.

4.- El jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de MICROMANÍA), Angel Andrés (Group Product Manager de ERBE SOFTWARE, S.A.) y Ernesto F. Maquieira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DIRECCIÓN: ....
POBLACIÓN: ....
PROVINCIA: ....
C. POSTAL: .... TELÉFONO: ....

CUPÓN-CONCURSO STUNT ISLAND
MICRO Manía

MICROPROSE FORMULA ONE
GRAND PRIX

Utilicemos la lógica. Microprose es igual a simulador. Geoff Crammond igual a programador de grandes producciones como «The Sentinel» y «Stunt Car Racer». Luego, Microprose más Geoff Crammond tiene que ser igual a gran simulador. La lógica nunca falla y por tanto, «Microprose Formula One Grand Prix» tenía que ser lo que ha sido: el mejor simulador de Fórmula 1 jamás creado.



LA FÓRMULA 1 EN DIRECTO

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC y AMIGA**
- V.Comentada: **PC**
- T. gráficas: **VGA**
- **SIMULADOR**

Una superproducción es al mundo del cine lo que «Formula One Grand Prix» es al mundo del software de entretenimiento. Cuenta con un director de prestigio, el programador Geoff Crammond; un elevado presupuesto –una vez que conozcáis este sensacional programa a fondo no os será difícil adivinar la inversión necesaria para realizarlo-; un gran número de profesionales, más de veinte, se han encargado de gráficos, animaciones, música y sonido, realización del manual, producción, diseño y fotografía, etc.

Por todo ello y por su elevada calidad técnica, Micromanía, la Academia de las Artes y las Ciencias del software de entretenimiento, nomina a «Formula One Grand Prix» al Oscar en los siguientes apartados.

OSCAR A LA MEJOR PRODUCCIÓN

Steve Perry y Martin Moth han sabido coordinar a la perfección al ya antes mencionado alto número de profesionales para lograr crear el simulador de Fórmula 1 definitivo.

Podréis convertiros en uno de los pilotos de las dieciocho escuderías que corren el mundial y, dicho sea de paso, tendréis la posibilidad de cambiar los iniciales nombres imaginarios de conductores y equipos por los verdaderos para así aumentar la sensación de realismo. Asimismo, el nivel de las escuderías y de sus pilotos puede ser aleatorio, todos igual, o lo más creíble, con los niveles de 1991.

Cada uno de los dieciséis grandes premios se compone de una sesión libre de entrenamientos, las vueltas de clasificación que sirven para determinar las posiciones en la parrilla de salida, el entrenamiento pre-carrera y la carrera.

Los entrenamientos libres os servirán para familiarizaros con el circuito: velocidad de paso en las curvas, entrada y salida de boxes, etc. Después, podréis configurar el coche según vaya a ser vuestro estilo de conducción. En las vueltas de clasificación dispondréis de unos neumáticos especiales cuya duración está limitada a tres vueltas pero que poseen un agarre excepcional, lo que os permitirá realizar los mejores tiempos. La sesión pre-carrera os ayudará a aliviar los nervios. Durante la carrera, cuya duración podréis definir entre la de la realidad o el porcentaje de ésta que prefiráis (aunque los records sólo estarán vigentes en el recorrido real), únicamente vuestra habilidad y estrategia os servirán para poder llegar a ver la ansiada bandera a cuadros. Pero, recordadlo, sólo los seis primeros puntúan.

Como en casi todos los programas de Microprose, «Formula One Grand Prix» dispone de un modo tutorial para aquellos que no sean demasiado aficionados a leerse extensos manuales y quieran empezar a correr ¡ya!, nada más cargar el juego. En el nivel más bajo, el bólido dispondrá de frenos y cambio de mar- →



Además de la elevadísima adicción que produce, los gráficos es uno de los puntos fuertes de este programa. Se encuentra repleto de pantallas digitalizadas.



Desde el mismo momento en que el simulador es cargado, ya nos hace sentir los nervios y la excitación de todo el mundo que rodea al circo de la Fórmula 1.



Como podéis ver en la imagen, el habitáculo de conducción se ha diseñado igual al de los monoplazas originales. Consiguiendo, con ello, una visión muy realista.



No cabe ninguna duda de que uno de los momentos más emocionantes de un Grand Prix, es la salida. Pues el transcurso de la carrera depende mucho de ella.

VERSIÓN



Tal y como ocurrió con «Stunt Car Racer», «Microprose Formula One Grand Prix» demuestra que Geoff Crammond es el único programador que ha logrado explotar al máximo la máquina de Commodore.

Por lógicos problemas de microprocesador, el asfalto no está rayado, sino que posee manchas de frenazos que consiguen que la sensación de velocidad, aunque no sea igual que la del

chas automáticos; orientación a pista controlada por el ordenador –para que cuando hagáis un trompo os coloquéis en la dirección correcta–; será indestructible; en el asfalto de la pista aparecerá una línea blanca a trazos indicando, valga la redundancia, el trazado correcto de las curvas; y, por último, en la cabina del piloto habrá un testigo que os aconsejará en todo momento la marcha adecuada a insertar. Es el último nivel, el Ace, el que se corresponde con la realidad, ya que no dispondréis de ninguna de estas ayudas.

OSCAR A LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES

Los efectos especiales creados gracias a la infinidad de cámaras utilizadas consiguen que el realismo sea una de las características más sobresalientes. Desde delante o detrás del coche; desde la cabina, tanto del nuestro, como del de cualquiera de los participantes en carrera (lo que nos ayudará a saber quién está inmediatamente antes o después de nosotros); y desde los laterales de la pista, podréis contemplar la acción.

Por si esto fuera poco, y mientras el juego está en pausa, existe un modo de repetición de los, aproximadamente, últimos diez segundos y, dado que elegiréis vuestro punto de vista preferido, os creeréis, aunque parezca mentira no exageramos nada, el realizador de una retransmisión televisiva, con toda la espectacularidad que ello conlleva.

Otro destacadísimo efecto especial es la lluvia que puede, para desgracia de todos los pilotos, hacer acto de presencia en cualquier momento. No es que se vea cómo caen las gotas, pero sí se produce una drástica reducción de la visibilidad por lo que, unido a la deficiente adherencia a la superficie aunque llevéis neumáticos de agua (si no los lleváis no os queremos ni contar), deberéis tener todos vuestros sentidos en estado de alerta máxima.

OSCAR A LA MEJOR FOTOGRAFÍA-GRÁFICOS

Los gráficos de Mark Scott y el dominio de Geoff Crammond en lo que a vectores se refiere hacen de este programa el favorito en este apartado. Sólo os necesitáis echar un vistazo a las fotografías para daros cuenta de la enorme calidad gráfica del programa.

Aún más destacable es el hecho de que, gracias a la ayuda del topógrafo Norman Surplus, los circuitos están representados con una exactitud hasta ahora nunca vista. No sólo el trazado de la pista, sino también tribunas, edificios, el túnel y el mar en el mítico circuito urbano de Mónaco, árboles, vallas y zonas de tierra y césped se encuentran en el sitio exacto. Por ello, si sois buenos pilotos, los tiempos que obtendréis, se acer-

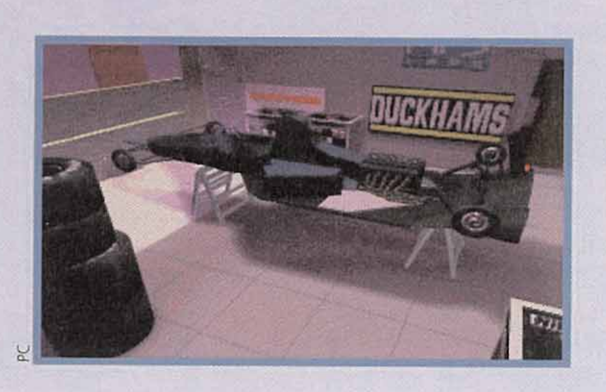
UN COCHE A LA CARTA

La configuración del coche es de vital importancia en el comportamiento del vehículo. Existen cuatro clases de neumáticos según duración y adherencia, los de las vueltas de clasificación y los de agua. Si pensáis que el trayecto va a transcurrir con el asfalto en seco, deberéis elegir entre un neumático de una composición blanda, que mejora el agarre pero que a buen seguro tendréis que cambiar a mitad de carrera, u optar por uno de composición media o dura, que aunque peca de escasa adherencia aguanta sin problemas hasta completar un recorrido real. La altura de los alerones delanteros y traseros determina la resistencia del coche al aire y, por tanto, si los levantáis se reducirá la velocidad máxima en aras de una mayor estabilidad, pero si los bajáis correréis como centellas a cambio de algún que otro susto en forma de trompo.

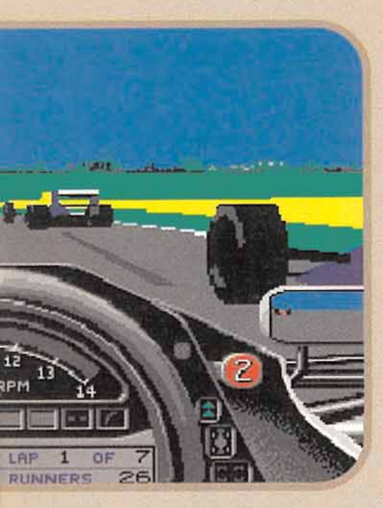
Se puede también variar el centro de gravedad, que normalmente se debe situar en la posición del piloto, pero que adelantaremos o atrasaremos según queramos que frene más de delante o de detrás. Por último, es de vital importancia la elección del rango de las revoluciones del cambio de marchas para lo que, y como en el resto de estas posibilidades de variación, deberéis tener muy en cuenta el tipo de circuito en el que corráis. Por ejemplo, si se trata de un circuito tan lento y enrevesado como el de Mónaco, interesa alargar las marchas cortas, mientras que si se trata de un circuito rápido y con pocas curvas pronunciadas, como el de Monza, es preferible alargar las revoluciones de las marchas altas. Como veis, y tal y como ocurre en la realidad, no sólo necesitaréis habilidad al volante sino también mucha inteligencia y estrategia para planificar la carrera.



ALTER CAR SETUP
Wing Setting - Front 0 30 64
Wing Setting - Rear 30
Brake Balance Rear 0 Front R 00 F
Dry Race Start Tyre Compound A (Hard) B (Medium) C (Soft) D (V.Soft)
Set Gear Ratios
Return to Setup Menu



AMIGA



PC, sea realmente magnífica. Bajando el nivel de detalle, el desarrollo del juego será mucho más rápido. Respecto al apartado gráfico, tenemos que destacar el excelente diseño de los monoplazas realizado mediante vectores.

Eso sí, el sonido y la música son mucho mejores en esta versión. El efecto sonoro del motor de nuestro vehículo resulta mucho más real. En resumen, tan recomendable como la de PC.

can bastante a los reales. Incluso los coches llevan los colores oficiales de las diferentes escuderías.

OSCAR A LA MEJOR ANIMACIÓN-MOVIMIENTO

Sin duda el apartado más sobresaliente de este programa. La sensación de velocidad no es ya una sensación, es una realidad. Sí ¡nos movemos a trescientos por hora!, sólo se echa en falta notar que el viento roce nuestro casco. Esto se ha conseguido gracias a que el asfalto está realizado a base de pequeñas tiras de color gris y a las manchas de los frenazos. Aunque, eso sí, para que la velocidad de refresco de gráficos sea la correcta, necesitáis un 386 a 25 Mhz. No obstante, y tal y como es recomendable en la versión Amiga, siempre se puede bajar el nivel de detalle, lo que hará que aunque desaparezcan elementos sólidos secundarios tales como edificios o tribunas, se gane mucho en velocidad.

OSCAR AL MEJOR SONIDO

Dave Lowe ha compuesto unas melodías fantásticas que, aunque sólo suenan en la presentación, merecen esta mención especial.

Los efectos del sonido del motor son tan buenos que es fantástico escuchar el bramido de los doce cilindros pasar como si estuviera grabado en Dolby Stereo.



PC

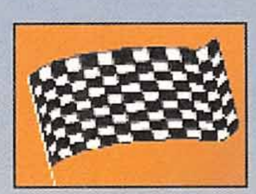
Aunque contemplar cómo se sale de la pista un vehículo resulta espectacular, en la realidad no es muy práctico, ya que ello significa, cuando menos, su eliminación.



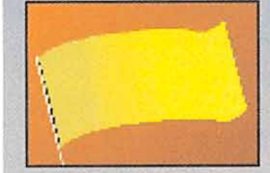
PC

Uno de los aspectos más llamativos de «Grand Prix» es el modo de configurar a nuestra medida el monoplaza. Una perfecta elección puede significar la victoria.

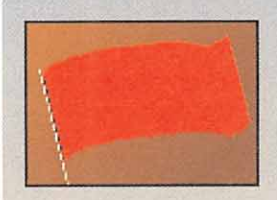
UN LENGUAJE UNIVERSAL



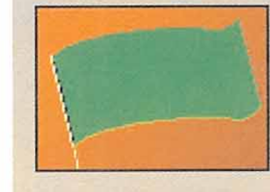
Las banderas es el sistema de señales más adecuado para las carreras. Son movidas por hombres situados en los bordes de la pista y constituyen una ayuda inestimable para el piloto, pues le proporcionan las siguientes informaciones.



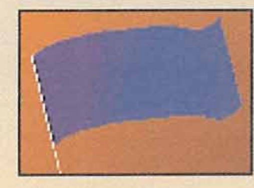
La famosa bandera a cuadros significa el final de la carrera.



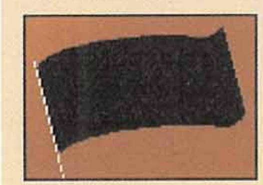
La amarilla aclara que existe una situación de peligro indeterminado, por lo que deberéis conducir con extrema prudencia hasta que veáis la bandera verde, que expresa que todo vuelve a estar despejado.



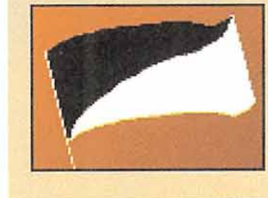
La roja, mal asunto si vais en una posición privilegiada, ya que indica que el Juez Jefe ha decidido suspender la carrera.



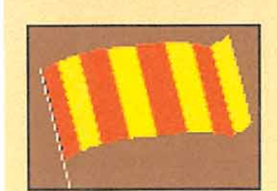
La azul también es mala señal, porque os avisa de que vais a ser doblados por otro vehículo y tenéis que facilitar el adelantamiento al contrario.



La blanca y negra siempre aparece con el número del coche a cuyo piloto se advierte de un suceso inesperado.



La negra y la negra con un círculo rojo en el centro también son de las llamadas "numéricas individuales", pues muestran el número del coche al que van dirigidas, y mientras la primera indica al piloto que debe detenerse en boxes en la próxima vuelta, la segunda lo avisa de fallos mecánicos en su automóvil.



La amarilla con bandas rojas significa que la pista presenta determinados problemas de adherencia, bien por manchas de aceite o bien a causa del agua.



PC

Además de la visión subjetiva de la competición, podremos observar la evolución de nuestra carrera desde diferentes puntos de vista con la opción de multicámara.

OSCAR AL MEJOR GUIÓN

Alkis Alkiviades ha escrito un manual realmente excelente. Aparte de ser, gracias a la sencillez del lenguaje, extremadamente fácil aprender el sistema de control, incluye todos los datos de los dieciséis circuitos del mundial (contando, claro está, el de Barcelona) y toda una Biblia sobre técnicas de conducción y cómo debe configurarse un Fórmula Uno.

En resumen, una auténtica gozada para cualquier aficionado a la categoría reina del automovilismo mundial.

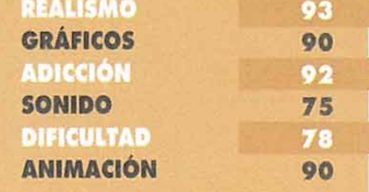
OSCAR A LA MEJOR DIRECCIÓN Y PROGRAMA

Geoff Crammond ha vuelto a igualar la gesta del «The Sentinel», metiendo en tan sólo tres discos este maravilloso programa. Aún nos preguntamos cómo logró introducir más de diez mil mundos tridimensionales en los escasos 48K del Spectrum. Es, sencillamente, un genio. Por todos los apartados antes mencionados, pero, sobre todo por su elevadísima adicción es uno de los mejores programas de todos los tiempos. Podríamos decir que se ha convertido ya en un clásico.

A.T.I

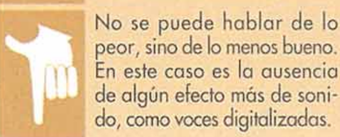
94

REALISMO	93
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	75
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	90

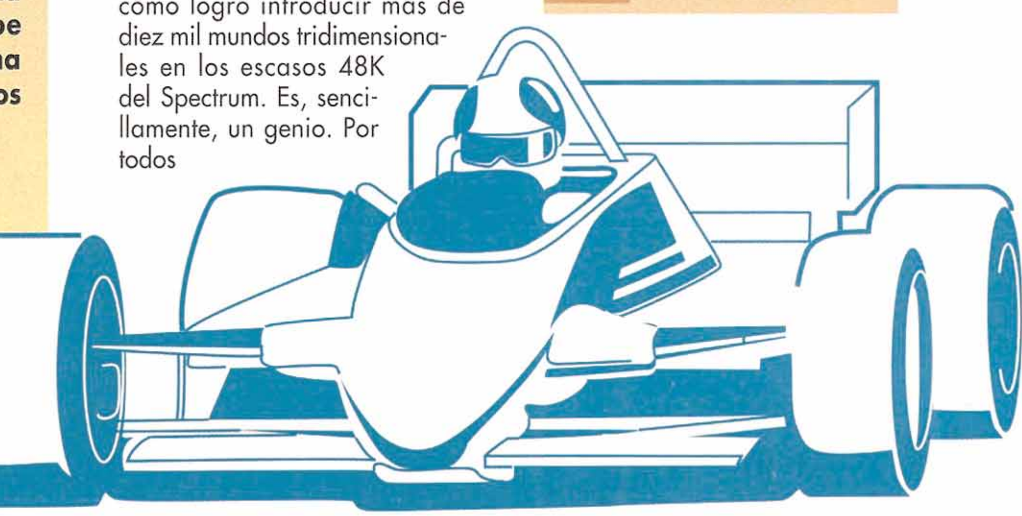




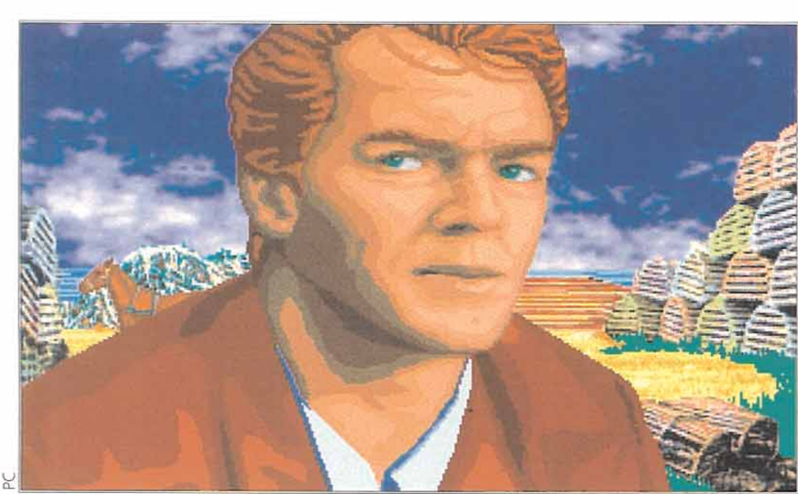
Microprose ha conseguido con «Formula One Grand Prix» lo que casi ningún simulador había logrado hasta ahora, el realismo total.

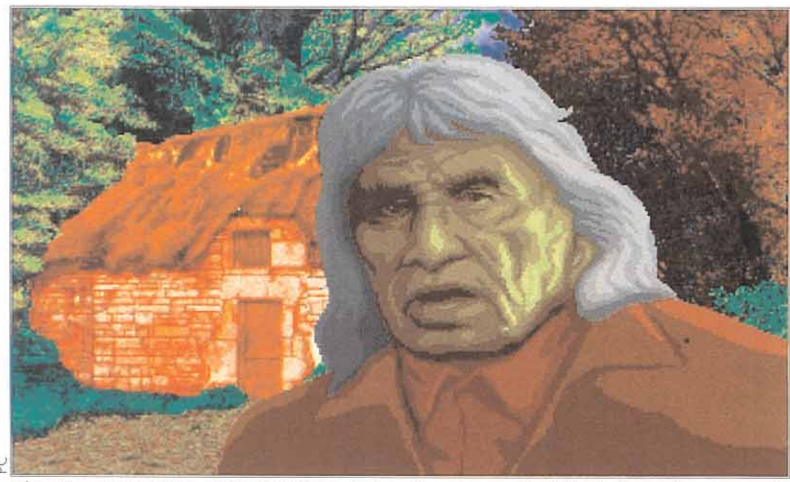


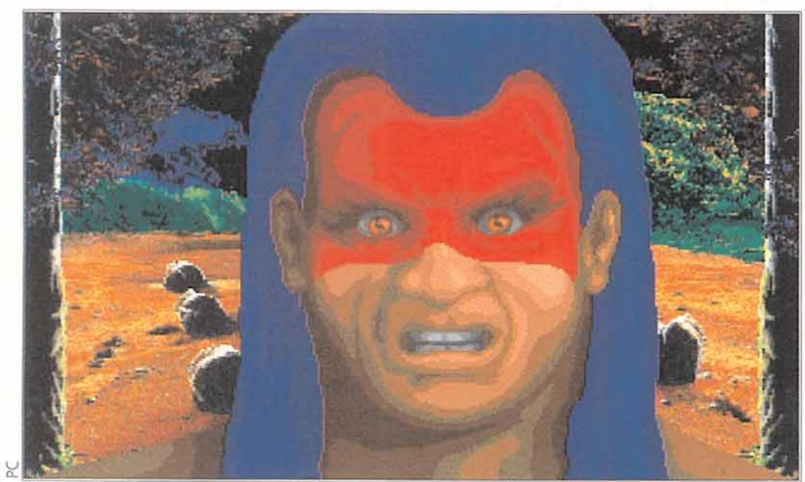
No se puede hablar de lo peor, sino de lo menos bueno. En este caso es la ausencia de algún efecto más de sonido, como voces digitalizadas.

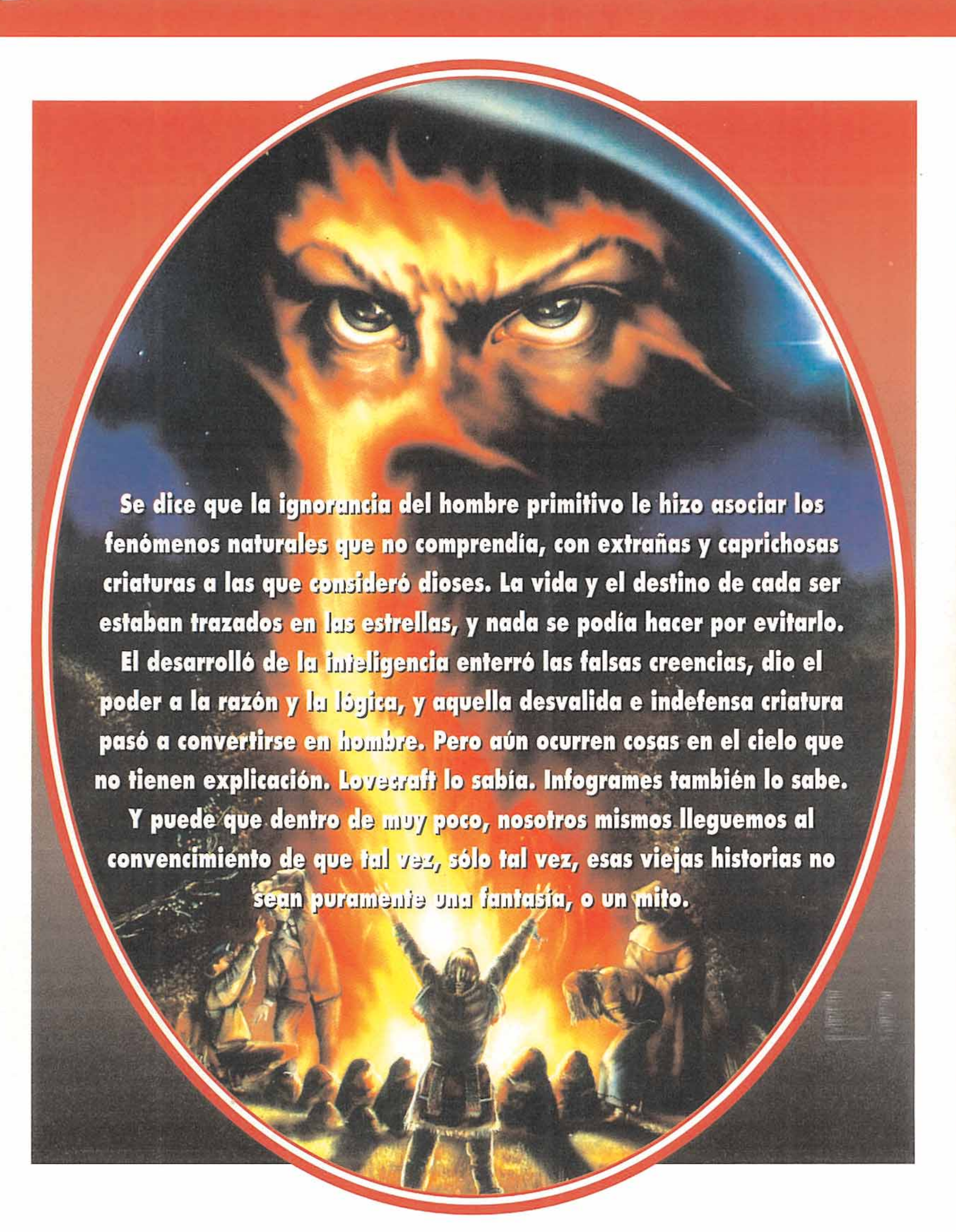


Reflejos en un


PC
Personajes encontraremos muchos a lo largo del juego, pero ninguno tan importante como éste, por la razón de que el aquí presente...¡somos nosotros mismos!


PC
El tacto en nuestras conversaciones nos será sumamente útil a la hora de conseguir información, pese al extraño comportamiento de ciertos habitantes de Illsmouth.


PC
El sujeto que aparece en la imagen puede darnos más de un susto, y no sólo por su aspecto. Procurad andaros con mil ojos durante el transcurso de la investigación.


Se dice que la ignorancia del hombre primitivo le hizo asociar los fenómenos naturales que no comprendía, con extrañas y caprichosas criaturas a las que consideró dioses. La vida y el destino de cada ser estaban trazados en las estrellas, y nada se podía hacer por evitarlo. El desarrolló de la inteligencia enterró las falsas creencias, dio el poder a la razón y la lógica, y aquella desvalida e indefensa criatura pasó a convertirse en hombre. Pero aún ocurren cosas en el cielo que no tienen explicación. Lovecraft lo sabía. Infogrames también lo sabe. Y puede que dentro de muy poco, nosotros mismos lleguemos al convencimiento de que tal vez, sólo tal vez, esas viejas historias no sean puramente una fantasía, o un mito.

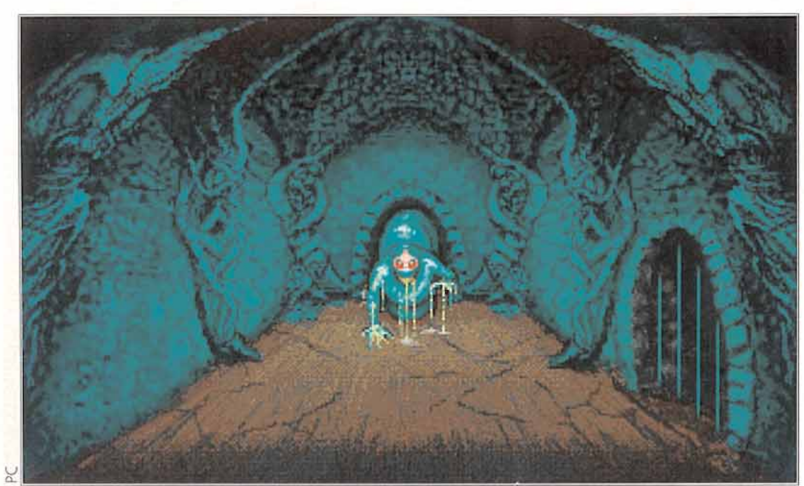
SHADOW OF THE COMET

- **INFOGRAMES**
- V.Comentada: **PC, VGA 256 Colores, Sound Blaster**
- **AVENTURA GRÁFICA**

Ha ocurrido siempre, y probablemente seguirá sucediendo. A partir del momento en el que la inteligencia o nuestra mente, no alcanza a entender ciertos fenómenos que parecen escapar a toda comprensión y toda lógica, o bien consideramos tales fenómenos como una leyenda sin importancia, o bien ignoramos el hecho en cuestión. El hombre moderno no tiene tiempo para preocuparse de brujerías, "cuentos de viejas", o cualquier otro suceso parecido que le distraiga de sus preocupaciones y quehaceres diarios. Pero a veces pasan cosas misteriosas, extrañas, inquietantes... Cosas que aunque sin desearlo, llegan a afectarnos, nos influyen, o que, incluso, pueden ser determinantes en muchos aspectos de la vida. Cosas como las que ocurrieron en Illsmouth, coincidiendo con el paso del cometa Halley por las cercanías de nuestro planeta.

El Halley, como todos los cometas, como todo lo que surca el cielo casi, ha despertado fascinación y temor a partes iguales en el ser humano. Y desde tiempo inmemorial se le ha relacionado

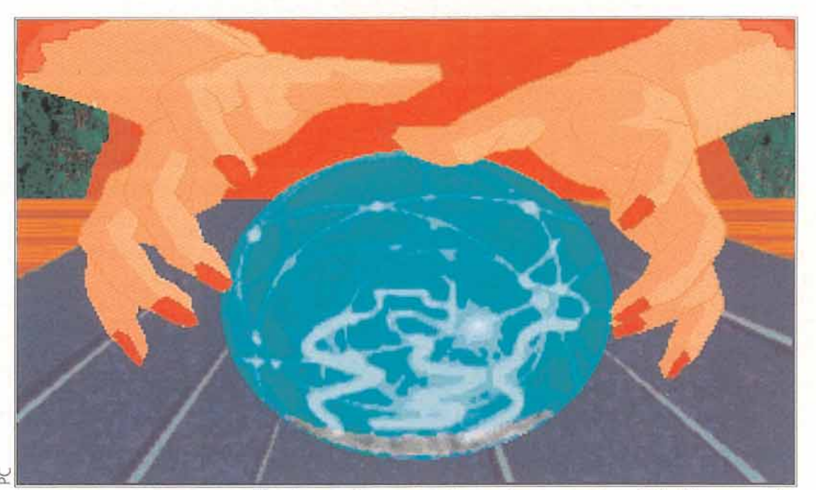
n cielo dorado


PC
Infernales criaturas se ocultan en los subterráneos que horadan el subsuelo de Illsmouth. Se necesita mucho valor y coraje para adentrarse en ellos.


PC
Como en las mejores películas de terror, nuestro protagonista se debate en la duda de si traspasar o no el umbral de la puerta de esta sombría mansión. ¿Lo hará?

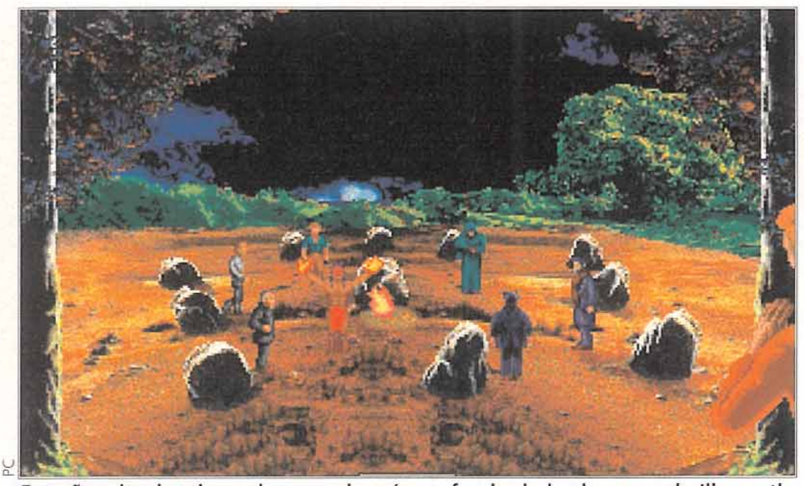
Lovecraft sería el primero en caer, sin dudarlo ni un segundo, en el embrujo de esta magnífica producción.

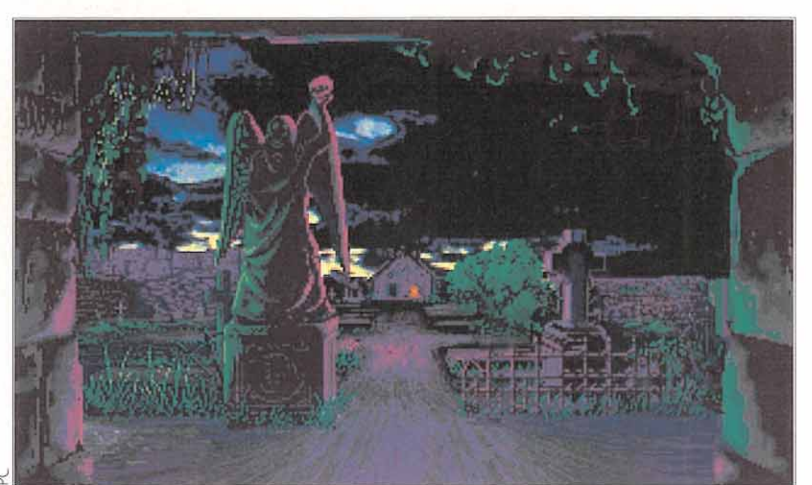

PC
Dicen que la respuesta a todo se encuentra en los libros. Quizá en este juego no sea del todo cierto pero, por si acaso, echad un rápido vistazo a los que encontréis.


PC
Aunque no creamos en ella, la magia es un elemento consustancial al juego, y la bola de cristal puede desvelarnos algún secreto que otro.



Una atmósfera pesada, casi agobiante, envuelve por completo al jugador desde la primera escena de la aventura.


PC
Extraños rituales tienen lugar en lo más profundo de los bosques de Illsmouth. Desentrañar lo que en ellos ocurre no será una tarea sencilla.


PC
¿A quién está esperando este ángel? Es posible que pese a lo tenebroso del lugar, indagar en él nos sea de gran utilidad en nuestra misión. Pero,... con cuidado.

con desastres naturales, políticos, y de toda índole, quizá para ocultar una conciencia colectiva no demasiado responsable y tranquila. Algo así pasó en la apacible y costera ciudad norteamericana de Illsmouth o, al menos, eso es lo que se rumorea. Nadie sabe a ciencia cierta qué es lo que ocurrió en realidad, o nadie lo quiere admitir, que para el caso, vendría a ser lo mismo. La ley del silencio funcionó perfectamente. Una oscura historia se acalló por completo por parte de todos los habitantes del tranquilo pueblecito: la historia de Boleskine.

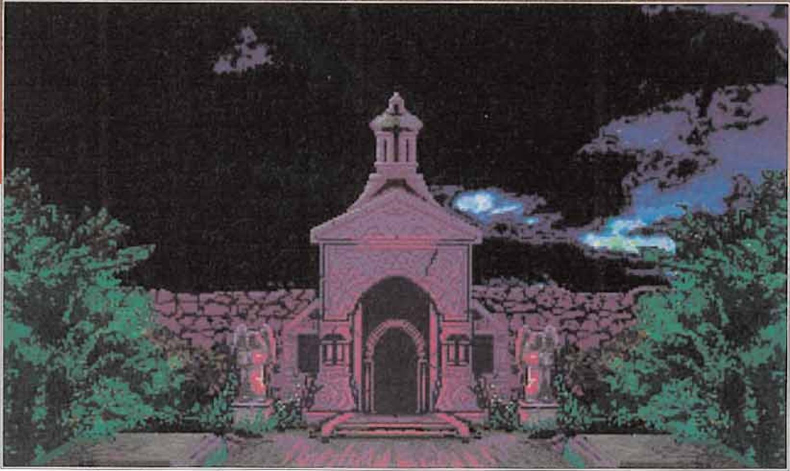
Boleskine era un forastero, un turista que pretendía pasar una temporada de asueto, y olvidarse de sus problemas. Pero, inexplicablemente, se volvió loco tras presenciar ciertos hechos, terribles según cuenta la leyenda, hace ahora setenta y seis años. Una fecha que no debería ser pasada por alto, y que no es precisamente un número cualquiera, ya que como todos sabemos, cada setenta y seis años, vuelve a rozar la atmósfera del planeta el considerado responsable de la ¿maldición? que se abate sobre Illsmouth y sus pobladores, el Halley.

LA INSPIRACIÓN DE LOVECRAFT

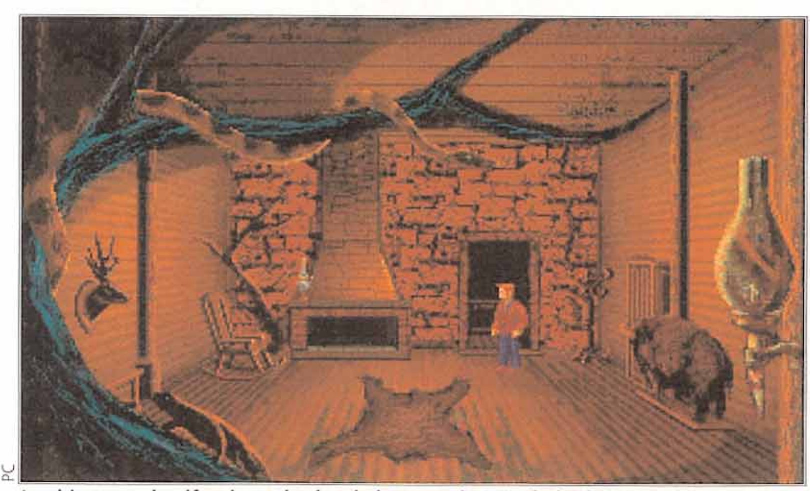
H. P. Lovecraft fue lo que podríamos definir, hoy día, como un escritor de ciencia ficción, y lo que, en su tiempo, era considerado poco menos que un perturbado mental. Las terroríficas visiones que describió en sus relatos y cuentos de horror, le han llevado a ser considerado un autor de culto por gran parte de los numerosos aficionados al género, que forman legión en todo el mundo, y un estandarte de la literatura fantástica. Sus descripciones meticulosas y la imaginación desbordante de que hacía gala en sus obras, han inspirado a Infogrames «Shadow of the Comet». Una aventura gráfica, en el más amplio sentido del término, donde el terror, la acción, la investigación y el misterio se dan cita, junto a otros muchos aspectos que lo convierten en todo un desafío para la mente y la perspicacia del jugador.

Algo llama inmediatamente la atención en «Shadow of the Comet» y no es otra cosa que la extraordinaria ambientación que impregna todo el programa. Una atmósfera pesada, casi asfixiante, envuelve por completo el desarrollo del juego y al jugador mismo. Desde el primer momento en que la presentación nos desvela unas imágenes extrañas, pero al mismo tiempo fascinantes y atrayentes, junto a una música cargada de magia que resuena en nuestros oídos, sabemos que lo que nos podemos encontrar en el programa no va a ser algo corriente. Para confirmar esta hipótesis, tan sólo es necesario plantarse

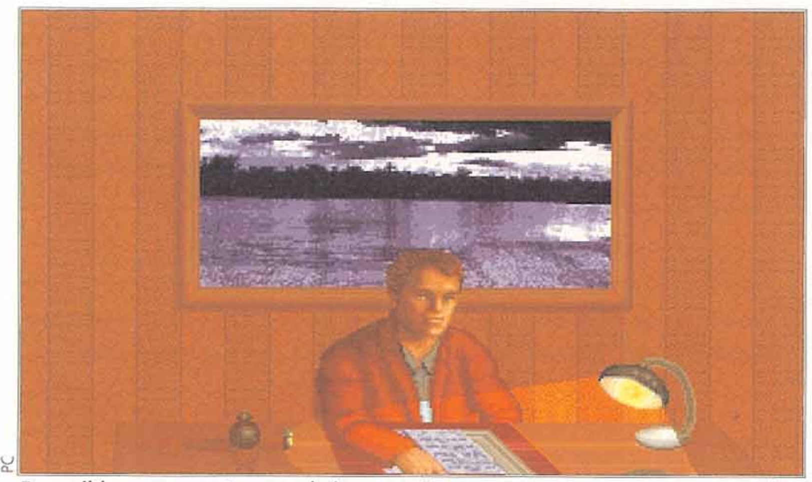
SHADOW OF THE COMET

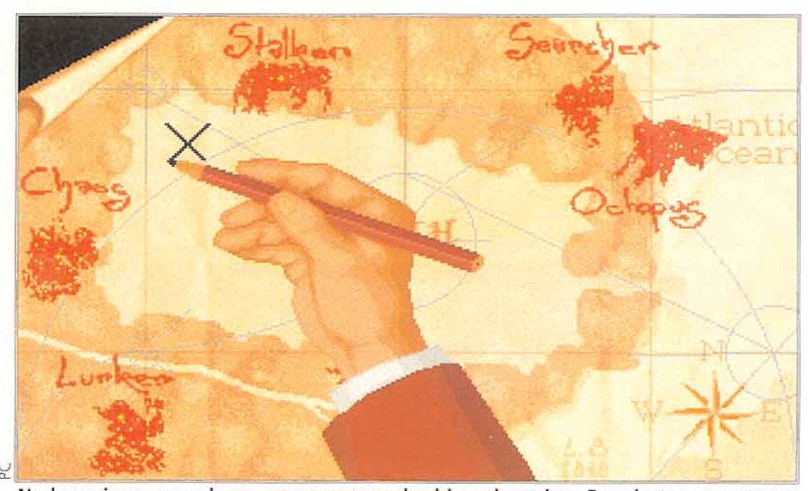

La oscuridad siempre impone respeto, máxime si el sitio presenta un aspecto lóbrego. Pero tened presente que de los cobardes nunca se ha escrito nada.


Si por algo resulta destacable a primera vista el juego, es por la enorme calidad de sus gráficos y decorados, que en todo momento crean un ambiente perfecto.


La chimenea, la alfombra, el calor de la estancia,... todo invita a quedarnos aquí, y descansar. Pero el misterio debe resolverse antes de que sea demasiado tarde.


No todo posee un aspecto siniestro en Illsmouth; sin ir más lejos aquí tenemos una excelente prueba. Pero a pesar de todo, no conviene confiarse.


Es posible que encontremos algún pequeño momento para tomarnos un respiro. Quizá la contemplación de cierto manuscrito nos ayude a ello.



Nada mejor que un buen mapa para andar bien el camino. Por cierto, ¿no son un tanto inusuales los lugares que viene señalados en el mismo...?

durante cinco minutos delante de la pantalla, y el juego nos atrapará sin remedio en una apasionante aventura.

HEREDERO DE LA TRADICIÓN

Muy bien podría considerarse a «Shadow of the Comet» como el heredero directo de la tradición de Infogrames. Para intentar aclarar esta afirmación un poco más, diremos que nos estamos refiriendo concretamente al desarrollo de la acción, que recuerda enormemente al magnífico «Eternam», sólo que... mucho mejor, aunque tal punto parezca mentira.

Parker, nuestro protagonista, llega a Illsmouth con la intención de desentrañar los turbios hechos acaecidos en el pasado. Y cuando se está en un lugar que nos resulta extraño, lo mejor es preguntar. En «Eternam», existían gran cantidad de personajes a los que interrogar, y que nos proporcionaban valiosas pistas sobre el camino a seguir. Ahora, habrá que hacer exactamente igual. Sin embargo, esta acción tendrá una importancia vital y decisiva en muchos casos. Mientras que en aquel, la labor de los "coprotagonistas" era, en cierto modo, sólo informativa y quizá algo decorativa, en «Shadow of the Comet» si no acertamos con el personaje y la acción correcta, nuestro futuro se verá bastante negro a la hora de avanzar.

Ya que hablamos de avanzar, la manera de moverse por los escenarios del juego, es idéntica al de la anteriormente citada aventura, con la ayuda de los cursores, y sin más complicaciones. Excepto las que puedan plantear ciertos obstáculos como las puertas cerradas, por poner un ejemplo, pero claro, eso es otro asunto que ahora no viene al caso.

UN SELLO DE CALIDAD

Por otro lado, e. extenso mapeado del juego, la riqueza y variedad de alternativas a considerar, o el elevado y continuo número de decisiones que tomar, confieren al programa una capacidad de "enganche" altísima. Pero, a pesar de que el juego es increíblemente adictivo, sabemos que no tendría el toque de calidad que Infogrames imprime a sus trabajos, si se hubieran descuidado aspectos tan importantes como la banda sonora, los gráficos, o la facilidad de control.

No sólo no se han dejado de lado, sino que son algunos de los más relevantes. Casi siempre que Parker ejecute algo correctamente, hable con otro personaje, o sea necesaria una aclaración sobre algo punto oscuro, una animación muy bien realizada, o una frase traducida a un perfecto castellano (un detalle que no hay que olvidar, y que Infogrames siempre procura tener muy en cuenta), despejarán nuestras dudas, y nos hará sentir admiración por el buen hacer de la compañía gala.

El control es sumamente sencillo y muy, muy parecido al de «Eternam». Al movimiento con los cursores, ya mencionado, se une el mínimo número de teclas con el que manejaremos a la perfección a Parker en todas sus acciones. Mediante una simple pulsación, el inventario aparecerá ante nuestros ojos, al igual que si pretendemos observar detenidamente cualquier objeto, o sencillamente, agarrarlo y llevarlo con nosotros.

Los gráficos, pasando a otro tema, son todo un espectáculo visual. Algunos de ellos han sido previamente digitalizados y más tarde retocados. Otros, por el contrario, se han trabajado directamente sobre el ordenador. Pero todos tienen en común presentar un gran colorido, muy cuidado y detallado, y un diseño realmente artístico. Para definir a la música, se podría citar el calificativo impactante, ya que sin llegar a ser espectacular, es perfecta para ambientar el programa.

Pero, ¿y la jugabilidad?, basta una sola palabra, enorme. Como todo a lo que nos está acostumbrando Infogrames, de un tiempo a esta parte.

Desde luego, lo único que nos queda por pedir es que, si como todo parece indicar, en Infogrames tienen intención de continuar adaptando a Lovecraft al mundo del software, no tarden demasiado en darnos más alegrías como ésta. De momento, nos "conformaremos" con disfrutar del misterio de «Shadow of the Comet» durante todo el tiempo que podamos, y esperaremos ansiosos lo último que se les haya pasado por la cabeza a estos chicos.

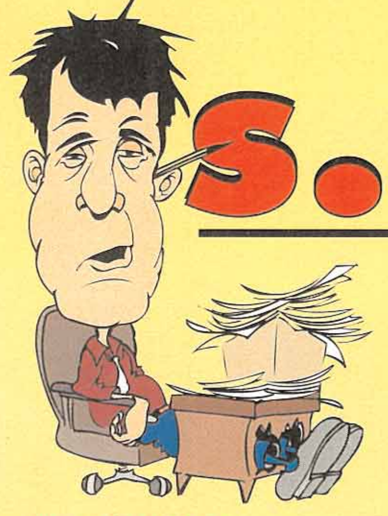
F.D.L.

92

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92


La fantástica ambientación, los gráficos, la música, el sencillo control del protagonista, y sobre todo, Lovecraft, más vivo que nunca.


¡Ah! Pero, ¿es que hay algo que no esté bien? Bueno, quizá las sofisticadas protecciones, que se podían haber resuelto de otro modo.



S.O.S. Ware

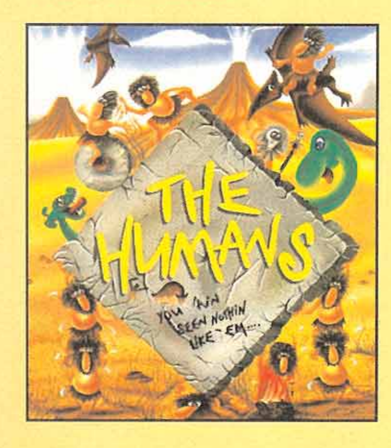
Fieles a nuestra cita, no dejamos pasar ni un número sin presentaros nuestra sección S.O.S. Ware. Siempre os repetimos lo mismo, facilitadnos el trabajo para que os facilitemos las soluciones. Seguid el guión que os mostramos en estas líneas. También, especificad el modelo de ordenador al que afecta vuestra cuestión y, en caso de que se trate de un PC, indicad si se trata de un XT, 286, 386 ó 486. Y preguntad, preguntad...

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid

Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

THE HUMANS



¿Cómo se logra pasar la fase nueve en «The Humans», cuyo título es "dónde está ese quemador"?

ANTONIO OLMEDO (MÁLAGA)

En primer lugar hay que esquivar al monstruo sin destruirlo, pues observando su movimiento es posible alcanzar una escalera. Utilizando adecuadamente una antorcha, con la ayuda de un pájaro volador y formando una torre humana es posible conseguir tres lanzas. Tienes que utilizar las tres, ya que son totalmente imprescindibles para destruir el monstruo y finalizar el nivel.

SHADOW OF THE BEAST II

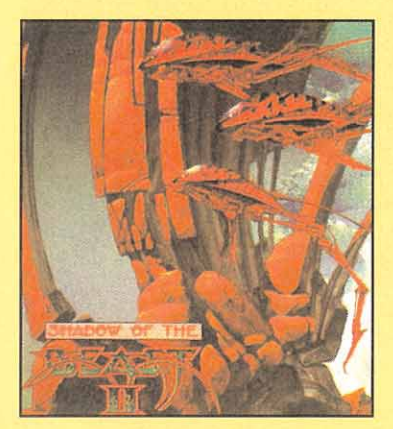
¿Cómo salvo a los esclavos que están dentro de la cueva? ¿Dónde está el mar? ¿Qué tengo que hacer en el lugar donde hay un ascensor y un balancín? ¿Qué debo hacer con la roca grande? ¿Qué tengo que escribir cuando una cabeza de monstruo me dice "Whisper the password"?

RONNIE FRANKE (ALICANTE)

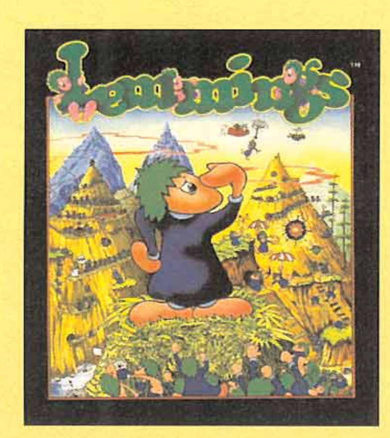
Es normal que los dos prisioneros que hay que liberar con otras tantas llaves pierdan la vida en su huida; atacados por goblins o atravesados por los pinchos del pasillo. El mar se encuentra caminando hacia la derecha desde la cabaña del mago. Para cruzarlo, invoca al monstruo marino con el cuerno.

La roca grande debe ser manipulada con el garfio y las tres palancas, para hacerla caer desde gran altura. Así, conseguirás un trozo pequeño que podrás empujar hasta el balancín. Luego, trepa por la cuerda, arrójate sobre el otro extremo del balancín y corre hacia la jaula de la izquierda, pues la roca activará un contrapeso.

La clave de la que hablas la proporciona el prisionero del dragón, que encontrarás fácilmente si sigues los pasos descritos.



LEMMINGS



¿Me gustaría conocer cuál es la clave para el nivel nueve, rating Taxing?

FCO M. SERRANO (CIUDAD REAL)

Hay muchas pero una de ellas puede ser: DNGIJNLGGN

THE SECRET OF MONKEY ISLAND II

¿Dónde puedo encontrar un monóculo para Wally? y ¿Cómo le doy las galletas al loro?

CARLOS JIMÉNEZ (MADRID)

Coge la lupa de la miniestatua del faro que se encuentra en la biblioteca, ésta te servirá de monóculo. En cuanto a la segunda pregunta, arregla la máquina y consigue agua dulce para las galletas prefabricadas.

¿Cómo puedo pasar el laberinto de puertas?

J. ÁNGEL GONZÁLEZ (TENERIFE)

Si lees la canción de tus padres podrás saber qué puerta abrir. Hay tres líneas por párrafo, encuentra una puerta que tenga en la parte de arriba, en medio y abajo las partes del cuerpo que aparezcan en la primera, segunda y tercera línea; así, tantas puertas como párrafos hay.

¿Cómo puedo abrir el ataúd donde está el cocinero?

MANUEL FERNÁNDEZ. (MADRID)

En la cripta, abre el ataúd central de la pantalla y echa en las cenizas las cenizas-a-la-vida.

¿De dónde saco la cuerda para atrapar la rata?

JORGE GARCÍA (HUESCA)

Podrás coger la cuerda que necesitas en casa de la hechicera.

¿Dónde están las cerillas en la habitación de la dinamita? ¿Puedo conseguir un escupitajo más grande?

ERNESTO GONZÁLEZ (BADAJOZ)

Las cerillas están dentro de la bolsa vudú y el escupitajo se logra bebiendo un líquido verde y cambiando las banderas.

PROBLEMA CON EL DISCO EXTRAS DEL AMIGA

Cuando quiero abrir el icono "Basic FD files here!" en el disco Extras, el ordenador me da el error 121.

ANTONIO OLMEDO (MÁLAGA)

El error que obtienes es normal, ya que ese icono no está asociado a ningún programa ejecutable y lo único que hace es advertirte de que ese cajón contiene ficheros Basic para programadores.

LA FAMILIA ADDAMS

¿Cómo se entra en la puerta tras matar al primer monstruo? ¿Cómo se utilizan los códigos?

STEPHEN LEE (ALICANTE)

Si te refieres al pájaro que lanza huevos desde el árbol, una vez destruido tienes que entrar por el hueco del tronco. Obtendrás un código de acceso cada vez que elimines a uno de los siete enemigos de mayor tamaño, código que podrás introducir desde el menú principal la próxima vez que quieras jugar. La solución completa está en el número 50 de Micromanía.

MANIACOS DEL CALABOZO

El cansancio invadía al grupo de aventureros. Por fin, decidieron detenerse en una esquina de la inmensa sala del templo. Allí, una visión se abrió paso entre sus sueños... Muy, muy lejos de ese lugar, en una populosa ciudad, un recién llegado caía rendido en una posada: una escena apareció en un cerebro... Y algo similar le estaba ocurriendo a cientos, a miles de aventureros que pululan por el mundo.

Y todos ellos soñaban lo mismo: había comenzado una reunión de aventureros en las secretas páginas del misterioso castillo de Micromanía. Decidieron concentrarse en la visión, pues podría bien ser un oráculo para sus próximas aventuras.

Muy buenas a todos, maniacos. Por fin, por fin, tenemos con nosotros al «Eye of the Beholder II: Temple of Darkmoon». Ya era hora desde que oímos de su publicación. Por desgracia, no todo son parabienes, ya que, y pese a que el interés de este JDR es indudable, la versión publicada no está muy depurada de errores; tampoco se puede afirmar que la traducción haga justicia al juego. Y encima incluye libro de pistas. Bueno...

Por suerte, seguimos contando con los excelentes «Legend» y «Legend of Valour» para satisfacer posibles decepciones. ¿Qué tal los lleváis? Por cierto, no debe de faltar mucho para que vean la luz otro par de ofertas de interés: «Waxworks» y «Ultima VII», ambos traducidos en español.

Y la mala noticia es que el «Dungeon Master» parece que se queda sin publicarse. No se imaginan lo que nos vamos a perder los responsables de tal decisión. Por cierto, se está animando mucho nuestra personal e intransferible Calabozolista: en este último mes ha habido un cruento duelo a votos entre el excelente, y hasta ahora intocable, «Shadowlands», y los candidatos «Lord of the Ring» y «Elvira II». Si queréis ver cómo se ha resuelto la lucha, habréis de esperar al final de la reunión. Reunión que prosigue ya con vuestra intervención.

OTROS MANIACOS

Carlos Sánchiz, de Las Rozas (Madrid), podría ser uno de esos aventureros a que me he referido al principio de la sección, uno de esos que derrotado por el cansancio ha caído dormido en el Templo de Darkmoon. Y va a ver cómo su sueño le da un oráculo. Pues Carlos está atascado en el segundo nivel de la Torre de Plata, en cuyo final unas indiscretas bocas han tenido la desfachatez de pedirle ciertos objetos para permitirle el paso. Carlos ya las ha ofrendado una pócima, un paquete de comida podrida y una alabarda encantada (de nombre Leech). Sin más, te cito las ofrendas restantes: una gema roja, un pergamino cualquiera, cinco rocas y el ídolo mantis que deberías haber encontrado en el primer piso. La citada gema roja es posible que aún no la hayas encontrado, pero lo harás si buscas alguna puerta que antes estaba cerrada. Espero que esto sea suficiente, pero no te despiertes todavía. Sigue soñando.

Vicente Torres, de Móstoles (Madrid), está más lejos de Carlos de lo que parece. Se haya vagando por las no menos oscuras tierras de «Shadowlands», desde donde escribe para preguntar por la utilidad de los hechizos que encuentra. En realidad, sus nombres son autoexplicativos. Suelen ser de ataque, como: Fireball, Lightning, Multifireball, Waterball o Mine. Cada uno te será más apropiado según las circunstancias. El hechizo Heal sirve, como todos los Heal conocidos, para curar a un personaje. Freeze es muy útil para paralizar enemigos, como serpientes o escorpiones. Armour te proporciona mayor protección frente a golpes enemigos. Light produce una fuente de luz de duración limitada en el héroe. Y Darkness apaga esa luz (no es éste un hechizo de utilidad excesiva). Espero no olvidarme de muchos, pero creo que he recogido los más comunes. Para apagar o encender las antorchas lo único que debes hacer es ponerla en la mano de uno de los personajes y pulsar sobre ella hasta que cambie de estado..., tal como se explica en las instrucciones, que te recomiendo leas.

Antes de que se me olvide, me referiré a otro de los problemas más comunes en el ya citado «Eye of the Beholder II». Estamos en el tercer nivel de las Catacumbas, en el que no podremos descansar, con las peligrosas consecuencias que eso puede tener. Pues bien, en tal lugar muchos aventureros han descubierto una puerta en cuya sala se encuentra la cifra de nueve plataformas de presión. El lacónico mensaje que acompaña al enigma es "Deja muchos objetos detrás", e invita a pensar que la puerta se abrirá dejando cosas en algunos de esos sensores. Efectivamente, es así. La combinación correcta es dejar un objeto en cada uno de los sensores que hacen esquina en el cuadrado, y un quinto en el centro del mismo. Con esto, se abrirá la puerta.

Desde Almería hablamos con un incurable adicto a la serie Ultima, como lo demuestra la carta que escribe José María Elorduy que parece estar atascado en el «Ultima Underworld» (?). Ahora expondremos su problema. José se queja de que los JDR-adictos sólo hemos podido comprar nuestros juegos en el extranjero (cosa ya no del todo cierta, por suerte). Posee una copia del «Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant» y del «Ultima Underworld II» (¡ostras, ni idea de que hubiera salido ya!), y está a la espera del «Ultima VII». Bueno, ya vemos que estás bien provisto, o sea que no nos preocuparemos mucho por ti. Eso sí, no me



«EYE OF THE BEHOLDER II» PC

olvido del problema. Está en el nivel 4, en una sala rodeada por un estrecho foso de agua. Cerca hay un par de botones y otras tantas palancas que al ser accionadas cambian la altura de la isla. Supongo que José María querrá saber qué hacer aquí, pero no hace ninguna pregunta concreta: se limita a preguntar "¿cómo solucionar el dilema?", pero no dice a qué "dilema" se refiere.

Juan Antonio Rodríguez, de Madrid, escribe con la solución para el problema propuesto hace unos números en el «Legend». La solución para atravesar la sala que describíamos es lanzar un hechizo determinado sobre la baldosa de la derecha, con la especialidad de que el hechizo debe contener



«ELVIRA II» PC

las siguientes runas: Proyectil-Daño-Adelante-Daño-Proyectil-Daño. A su vez, Juan nos propone su atasco: está en Fagranc, en una habitación en que hay un cofre que no puede alcanzar porque ante él hay un transportador que le lleva de vuelta a la puerta de la sala. Le gustaría saber cómo conseguir el contenido del cofre.

Aquí lo vamos a dejar. Os recuerdo, antes de que os despertéis, que podéis y debéis seguir votando, y que podéis (pero no debéis) hacerlo una vez al mes, para elegir así el mejor juego de cada mes, con los votos acumulándose para saber en cada momento el mejor JDR publicado. Fin de la visión. Ya podéis despertaros y proseguir con la aventura. El próximo mes, más.

Ferhergón

LA CALABOZOLISTA

La lista global no registra ni un solo cambio en los cinco primeros puestos. No obstante, se ha producido un gran acercamiento entre los cuatro últimos («Shadowlands» está a una distancia inalcanzable de sus rivales) y el sexto y el séptimo, cuyos nombres es posible que el próximo mes entren en los elegidos.

Ya en la lista parcial, que a nadie engañe el primer puesto de «Shadowlands», pues lo ha tenido difícil por primera vez en seis meses para acabar el primero del mes, por culpa de «Elvira» y de «Lord of the Rings». Por cierto, más atrás hay una ligera reacción de «Legend» y «Ultima Underworld», y viene pisando fuerte «Eye of the Beholder». Es de suponer que su segunda parte comience pronto la escalada.

Por resumir, sigue claro cual es el mejor JDR. Y no se vislumbra nadie que pueda hacerle sombra en los próximos meses..., salvo que vosotros, los votantes, decidáis lo contrario.

LISTA DE CLASIFICACIÓN GLOBAL:
Votos contabilizados hasta marzo 93

1.- Shadowlands
2.- Dark Heart of Uukrul
3.- Bloodwych
4.- Eye of the Beholder
5.- Elvira II: Jaws of Cerberus

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
Votos contabilizados en marzo 93

1.- Shadowlands
2.- Elvira II: Jaws of Cerberus
3.- Lord of the Rings
4.- Bloodwych
5.- Ishar

VIOLENCIA CALLEJERA

STREETS OF RAGE

- MASTER SYSTEM
- Arcade de Lucha

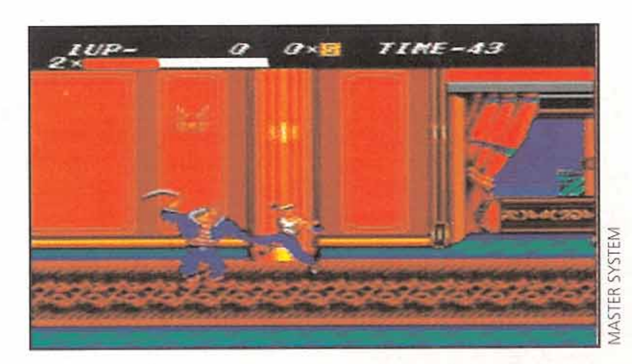
Un sindicato criminal se había apoderado de toda la ciudad y se desconocía la identidad de su líder. Esta organización criminal había absorbido el gobierno, creando en toda la urbe una oleada de saqueos, violencia y destrucción sin igual. Ni siquiera durante el día los habitantes podían pasear tranquilos. El caos aumentaba por momentos, hasta que tres jóvenes policías decidieron crear una unidad de ataque especial. Pero nadie los apoyó. Un día, cansados de tanto desorden, abandonaron la policía para actuar por su cuenta...

Ellos son Adam, Axel y Blaze, que pretenden acabar con el "capo" del sindicato criminal y, así, restablecer el orden en toda la metrópoli. Al principio, no cuentan con ningún tipo de arma, únicamente con sus habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo.

Mientras que hace algún tiempo que «Streets of Rage» apareció para la mayor de la familia Sega, los poseedores de la Mega Drive están ya disfrutando de su segunda parte. Los usuarios de la "Master" estaban pidiendo a gritos la versión del mejor juego de lucha aparecido hasta el momento para las consolas de Sega. Todo el desarrollo se basa en combatir en duras peleas callejeras, contra todo aquel que se cruce en nuestro camino, a través de ocho fases con sus respectivos enemigos finales. Para tomar parte en tal



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM

evento, tendremos que encarnar el papel de uno de los tres personajes disponibles. Cada uno de ellos posee sus propias características y espectaculares golpes. En ocasiones, incluso podremos utilizar a nuestros enemigos para realizar determinadas llaves y "despejar" el lugar más rápidamente.

A medida que vayamos avanzando en el desafío, nos encontraremos con diversas ayudas en forma de iconos; serán comida o armas, que nos servirán para progresar en el juego. Dichos iconos se nos mostrarán cuando destruyamos bidones, conductos de ventilación, cabinas telefónicas, etc.

La conversión de «Streets of Rage» a la Master ha sido todo un acierto. Su nivel de calidad no se puede comparar al de la Mega Drive, pero para lo que puede dar de sí la Master el resultado es bastante satisfactorio. La variedad de movimientos y golpes que podemos realizar son uno de los puntos fuertes del juego, aunque se hecha en falta la posibilidad de que participen dos jugadores. De cualquier forma, «Streets of Rage» no os decepcionará y pasaréis grandes ratos de entretenimiento con vuestra consola.

Grandes dosis de acción, violencia y furia para una buena causa. **80**

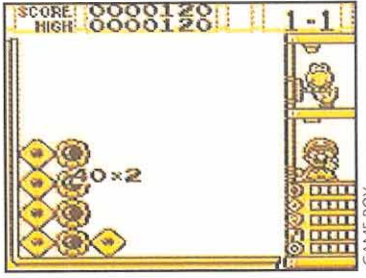
ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	88
SONIDO	75
DIFICULTAD	69
ANIMACIÓN	82

E.R.F.

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

YOSHI´S COOKIE

- GAME BOY
- Puzzle



GAME BOY

Un montón de galletitas aparecen por la derecha y otras tantas caen desde arriba... Con las que ya tengo, no sé dónde voy a poner las nuevas. Pero si logro alinear las del mismo tipo vertical y horizontalmente, desaparecen, dejándome más espacio."

«Yoshi´s Cookie» es un auténtico rompecabezas. El juego consta de diez niveles divididos en varias fases. A medida que vayáis superando estas últimas, la dificultad irá en aumento. Mario y Yoshi estarán presentes y si no lográis vuestro objetivo, ambos quedarán calcinados.

También disponéis de otro modo de juego. La mecánica es la misma, pero aquí encarnamos el personaje de Mario o creamos uno nuevo, y luchamos contra Yoshi, la Princesa o Bow. Aquel que invierta menos tiempo y consiga completar mayor número de líneas, vencerá.

GAME BOY

«Yoshi´s Cookie» es un cartucho muy completo a nivel técnico, siendo su elevada adicción, el aspecto más destacable. Siempre, este tipo de programas han destacado por la capacidad de mantener a los usuarios durante mucho tiempo con la consola en marcha. Esto es lo que os ocurrirá con «Yoshi's Cookie», por lo tanto..., ¡ánimo! No os volváis locos que son tan solo galletas.

Poned a prueba vuestra habilidad y nervios de acero. **78**

ORIGINALIDAD	62
GRÁFICOS	66
ADICCIÓN	89
SONIDO	64
DIFICULTAD	74
ANIMACIÓN	63

S.H.R.

EL CAMINO HACIA EL OLIMPO

GODS

- SUPER NINTENDO
- Plataformas

La evolución hizo al ser humano sabio y autosuficiente. Pero hubo una época en la que la ignorancia dominaba la mente del hombre y la superstición anidaba en su interior. La raza humana se encontraba en manos de seres tan poderosos como caprichosos. Criaturas temibles, responsables de cuanto acaecía en el orden natural. Sin embargo, cuando un mortal se enfrentara a sí mismo y fuera capaz de reconocerse como individuo, comenzaría el ocaso de los dioses. Algo a lo que estos no estaban dispuestos.

Para asegurar su supremacía, lanzaron un reto. Construyeron "La Ciudad". Un lugar en el que nadie había osado poner un pie durante siglos, pero que podía reportar la más deseada recompensa: la inmortalidad. La inmortalidad, sí; y ser superior, un habitante del Olimpo, un dios entre los dioses..., o un demonio entre los demonios, ¿quién sabe? De cualquier forma, sólo un héroe podría afrontar el reto. Un héroe o un loco...

Esto es «Gods», uno de los arcades de plataformas más adictivos, atrayentes y difíciles, de los que nos hemos echado en cara en los últimos tiempos. Detrás de este cartucho se encuentran horas y horas de acción sin descanso, como debe ser un buen arcade. Esta versión del conocido juego de los Bitmap Brothers no podía haber tenido una mejor adaptación para la Super Nintendo. Mapeados gigantescos, gráficos de gran calidad, excelente animación... Sólo hemos encontrado dos defectos. Un scroll ligeramente brusco en ocasiones y una banda sonora que, pese a ser magnífica, no resulta muy acorde con el desarrollo, amén de ser totalmente distinta a la del programa original para ordenador. Pero son sólo datos anecdóticos.

Cuatro mundos divididos en varios niveles; cientos, miles, millones de enemigos altamente peligrosos; trampas, laberintos, armas por doquier; teletransportadores, puertas, llaves, pociones; tiendas donde comprar todo lo imaginable; puzzles, passwords..., todo esto cabe en «Gods» y le da forma. Todo esto nos hará sentir alegría, desesperación, temor y emoción.

Os preguntaréis, tal vez algo angustiados, si realmente merece la pena pasar todo lo que habrá que pasar para que nuestro protagonista alcance la inmortalidad. La respuesta es muy sencilla. Sí. Porque, ¿a quién no le gustaría ser un dios, si además puede disfrutar con un cartucho tan increíble como «Gods»?

SUPER NINTENDO

Un juego que eleva un género a niveles casi inalcanzables. **89**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	94
ANIMACIÓN	88

F.D.L.

RIESGO Y SEGURIDAD
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

- GAME BOY
- Acción

Las medidas de seguridad en los vehículos han ido en aumento progresivamente. Desde hace algún tiempo, se están llevando a cabo pruebas de resistencia con ocupantes inanimados. Quien más, quien menos ha visto las espectaculares imágenes de durísimas colisiones en las que el sufrido muñeco resultaba casi intacto. También, hemos contemplado una y otra vez escenas de las más variadas actividades, cuyo único punto en común era su elevada peligrosidad.

Pues bien, para los que os gusten las emociones fuertes, os presentamos este impresionante cartucho para la menor de las Nintendo. En él, encarnaréis a uno de estos maniquíes –dummies–, que cobrará vida para realizar las más increíbles misiones y podréis sentir la emoción, e incluso el miedo, en vuestra piel.

A través de cinco fases, descubriremos lo emocionante y arriesgado que resulta ganar dinero para las vacaciones en este tipo de trabajos. En la primera, tomaremos el papel de un extra de cine. El director del film nos ordena lanzarnos desde la azotea de un edificio y que, por el camino, nos vayamos chocando con la mayor cantidad de obstáculos que encontremos. De este modo, nos columpiaremos de las astas de las banderas, rebotaremos en algunos toldos o destrozaremos terrazas de duro metal.

GAME BOY

GAME BOY

En la segunda, probaremos un parachoques de aire, estrellándonos contra todo lo que veamos. Por desgracia, a alguien se le ha olvidado llenarlo de aire, con lo que también buscaremos y recogeremos las botellas de dicho gas. Pero como no podían ser todo golpes y mala fortuna, el dueño del invento ha repartido varias monedas a lo largo del recorrido, de las que nos apoderaremos a la menor ocasión.

La nieve es el siguiente destino. Se ha construido una nueva pista de esquí y el capataz quiere que nos aseguremos de que todas las banderas están sujetas firmemente. Y que mejor forma de comprobarlo que chocando contra ellas. Si además somos capaces de derribar algunos muñecos de nieve que se han dejado construidos, mejor.

Las bombas es nuestro cuarto objetivo. Resulta un tema bastante delicado, imaginaos que hacemos un pedido y nos llegan encendidas, o aún peor: recibimos partes de un dummie en su lugar. Como no podemos permitir esto, iremos a la fábrica para evitarlo. Así, nos colocaremos en la cadena de empaquetado y, bomba defectuosa, bomba que eliminamos. Para finalizar, volaremos al espacio, donde nos espera un misil. A través de una extraña caverna repleta de misiles enemigos, lo conduciremos a su destino.

Completar las cinco pruebas no nos llevará mucho tiempo. Sin embargo, el nivel de dificultad aumentará cada vez que acabemos un ciclo. Con ello, la adicción se verá multiplicada enormemente. En cuanto a los gráficos, podemos comentar que se limitan a cumplir su función, sin demasiados alardes. Destaca también el sencillo sistema de control del personaje. Y por último, la música parece sacada del último disco de nuestro grupo de rock favorito, con la guitarra y batería a toda potencia. Si añadimos que pueden compartir la acción dos jugadores alternándose, podemos concluir que «The Incredible Crash Dummies» garantiza la diversión.

O.S.G.

Destrozar todo lo que esté a nuestro alcance es una gozada... **79**

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	69
ADICCIÓN	79
SONIDO	80
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	65

SUEÑOS ESPACIALES
STARWING



SUPER NINTENDO

- SUPER NINTENDO
- Acción

Corneria. Sistema solar Lylat, centro de la Vía Láctea. El emperador Andross, antes doctor Andross, ha declarado la guerra al pacífico planeta y enviado a sus huestes de naves y robots, como venganza por el humillante destierro sufrido cuando sólo era un brillante, ambicioso y egoísta científico. El resto de los planetas del sistema ya han caído bajo su poder. Corneria es el objetivo final.

Sin embargo, un grupo de jóvenes pilotos espaciales, al mando del General Pepper, han jurado luchar por la libertad y la justicia, sacrificando, si es preciso, sus vidas con tal de acabar con el trastornado emperador y su reinado del terror.

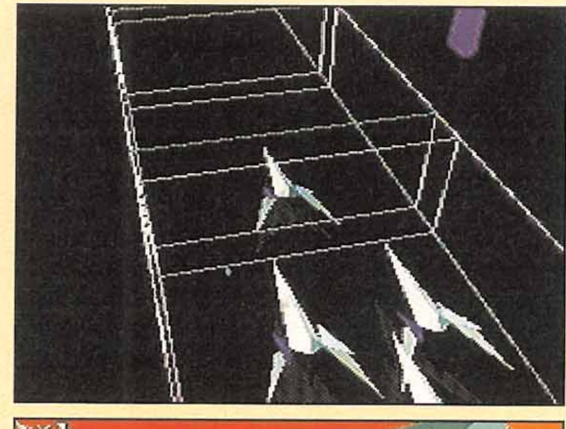
El equipo Star Wing, comandado por Fox McCloud, se encuentra dispuesto para el combate. Un combate del que quizá no regresen jamás...

Así da comienzo esta maravilla, este alucinante cartucho, esta joya, este..., ¿nos estamos pasando mucho? No, nunca, jamás. «Star Wing» se merece esto y más... Porque un cartucho puede ser bueno, muy bueno, o ser «Star Wing». Es así de fácil, y así de increíble.

Para empezar, no se puede decir que estemos ante un juego normal, por la sencilla razón de que no lo es. Tenemos ante nuestras mismísimas narices el primer cartucho que incorpora el tan traído y llevado, y ya archifamoso, chip FX. Y, ¿qué es el chip FX? Todo a su tiempo. Por ahora bastará con saber que permite que la Super Nintendo maneje gráficos vectoriales a una velocidad endiablada.

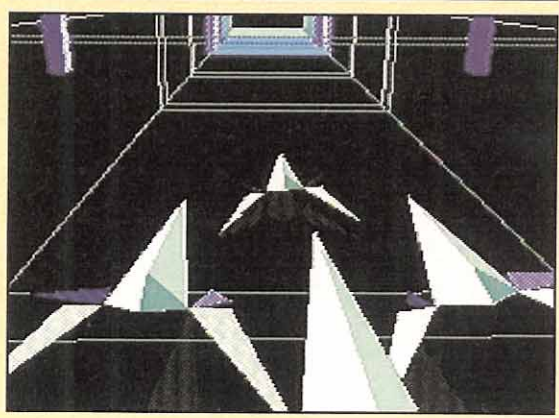
Porque de eso se trata, de un juego tridimensional, pero que da un nuevo sentido al término 3D. Espectaculares rotaciones, zooms, una sensación de velocidad más que lograda... En fin, una pasada.

EL CHIP FX









El corazón de «Star Wing» es el chip FX. Tras este exótico nombre, se esconde un procesador que comparte el trabajo con la CPU de Super Nintendo. Gracias a él, es posible casi todo lo que se ve en el juego: zooms, sombreados, rotaciones, deformaciones... Su alta velocidad de proceso (más de 10 megaherzios) y el poseer su propia memoria caché, permiten liberar a la Super Nintendo de ciertas tareas pesadas, y dedicarse a trabajar en el resto de los gráficos del programa, así como en su excelente música.

Poco a poco, irán apareciendo más cartuchos que incorporen el chip. Y no sólo eso. Nintendo planea incluirlo hasta en sus máquinas recreativas. El hecho de que no fuera colocado desde un principio en la propia consola, se debió a que, cuando el proyecto de ésta se encontraba ya muy avanzado, el chip aún no estaba totalmente desarrollado. La decisión que se tomó en ese momento fue que apareciera tan sólo en los cartuchos que realmente fueran a hacer un uso exhaustivo de este coprocesador.



Pero, al fin y al cabo, ¿qué hay que hacer en «Star Wing»? Hombre, pues algo muy simple. Tan simple como salvar al universo, pilotando un supercaza espacial, el Arwing. Una de las armas más sofisticadas y mortíferas de las que disponen los cornerianos, y que sólo es usada en casos de extrema necesidad. Como éste. Un caza con el que podremos recorrer todo el sistema hasta llegar a Venom, la base del emperador Andross, mientras damos buena cuenta, durante el camino, de todos sus secuaces.

En total, existen quince fases en «Star Wing», pero no os asustéis. Efectivamente, son quince, pero repartidas en tres caminos distintos. Y se puede llegar perfectamente hasta el final del juego por cualquiera de ellos. La gracia no está sólo en pasar por diferentes escenarios, sino en que cada uno posee un nivel diferente de dificultad. Un consejo; no empecéis con la ruta tres, a no ser, claro, que lo vuestro sea el masoquismo. Robots, asteroides, millones de naves enemigas y hasta meteoritos con cara de mala leche se abatirán sobre nosotros en plan kamikaze hasta dejarnos fritos.

La acción nunca para en este juego, y eso es lo bueno, no poder tomarnos ni un respiro y estar pegados a la pantalla hasta conseguir acabar con todos esos malditos, que no nos dejan ni a sol ni a sombra. Giros superveloces, profundidad total y realista al máximo, y el estar metidos en la batalla, hasta tal punto que intentamos esquivar con la cabeza todos los pedruscos siderales que se lanzan derechitos a por nosotros, son algunas de las sensaciones que os esperan en «Star Wing».

Un juego tan bien programado como éste, con unos gráficos tan cuidados, con una animación excelente, con una música tan sugerente, tan..., tan bueno, vaya, es algo digno de verse y de poseer. Muchas veces os costará creer lo que estáis viendo y a lo que estáis jugando. Pero no que no os asalte la duda, es real. Gracias al cielo, es real...

F.D.L.

EL EQUIPO STAR WING

FOX MCCLOUD



Es el líder del equipo; siempre al frente de todas las batallas. Tremendamente hábil, a veces tiene que usar sus conocimientos para sacar de apuros a cualquiera de sus compañeros. La oportunidad que le ha dado Pepper al permitirle pilotar el Arwing, puede hacer de él, un héroe para su gente, o bien un perfecto fracasado espacial.

FALCO LOMBARDI



Un auténtico halcón, en el sentido más literal. Agresivo, rápido, preciso. Sería el compañero de vuelo ideal si no fuera por su arrogancia y altivez, que sólo se ven superadas por su gran nivel como piloto. Pese a ser gran amigo de Fox, constantemente discute con él por culpa de su mal genio.

PEPPY HARE



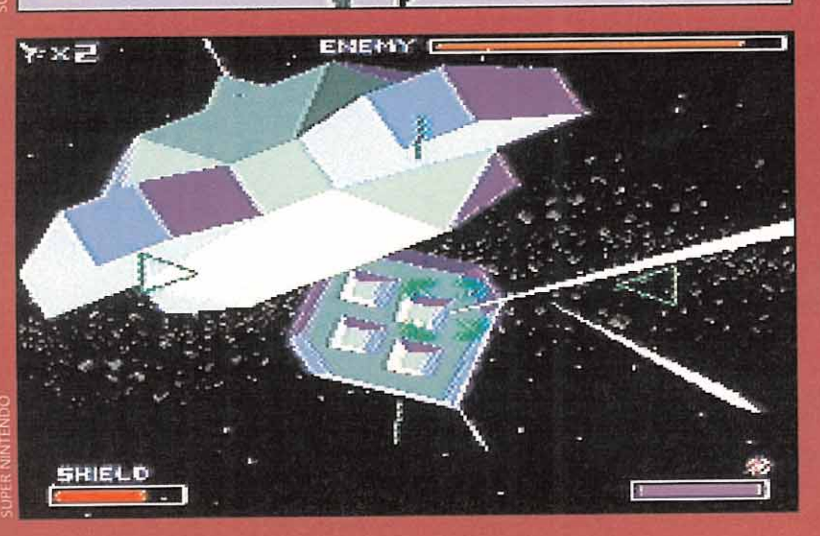
Tan equilibrado como buen piloto. Amable, simpático, y sobre todo un excelente compañero. Si no fuera por él, quizá el equipo Star Wing se habría roto hace bastante tiempo. Su veteranía en el campo del combate espacial le ha llevado a ser considerado por sus propios amigos como alguien a quien conviene tener al lado y no en el bando contrario.

SLIPPY TOAD



A veces parece algo pasivo. Pero, nada hay más lejos de la realidad. Siempre está ahí cuando lo necesitas, e incluso es capaz de bromear en pleno combate para tranquilizar los ánimos. Es el miembro más carismático y querido del grupo, además de poseer una gran habilidad en el manejo del Arwing.





El cielo está a tu alcance. No pierdas esta oportunidad.

95

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	95
SONIDO	85
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	94

LA HORA DE LA DIVERSIÓN

TINY TOON ADVENTURES

- MEGA DRIVE
- Arcade de plataformas





Cuántas veces habremos disfrutado con los dibujos animados creados por la Warner, con Bugs Bunny, el pato Lucas... Si ya de por sí estas historietas nos entusiasmaban cada vez que nos plantábamos ante el televisor, embelesados nos quedamos cuando Spielberg decidió crear una serie con los mismos personajes, pero "ambientada" en la época de su infancia. Ahora, sus peripecias nos llegan más directamente gracias a la conversión que ha realizado Konami para nuestras consolas.

Tomaremos el papel de Buster Bunny, el cual, repentinamente, se ve inmerso en una peligrosa aventura para rescatar a sus amigos secuestrados. Todo empezó un día cuando los estudiantes de la Looniversity, un lugar donde los Tiny Toons se preparan para llegar a ser grandes estrellas de los dibujos animados, se encontraban haciendo limpieza general. Buster Bunny y Max Montana, los sempiternos enemigos, estaban en un sótano cumpliendo la tarea encomendada, cuando Buster encontró en el polvoriento suelo un viejo mapa. Éste describía, con todo detalle, el lugar exacto de una isla donde se encontraba enterrado un tesoro. Antes de que Buster pudiera articular palabra, Max le arrebató el pergamino de las manos, escapando velozmente. Montana se dio cuenta de la importancia de dicho mapa y se lo entregó a Gene Splicer, un sabio chiflado que alteró la personalidad de los amigos de Buster con su último invento; un anulador de personalidad. Ahora Buster se encuentra solo para combatir contra el loco doctor y Max Montana.

Como habréis deducido, nuestra misión será devolver a nuestros amigos a la normalidad y conseguir el tesoro que nos han arrebatado. Necesitaremos toda la habilidad y rapidez que acompaña a los conejos para evitar las trampas que Max nos ha dispuesto a través de distintos escenarios. Primero nos situaremos en el bosque y en el agua, pasando después por el fuego, más agua, hielo y la robótica, donde hallaremos desde lugares secretos a enemigos de las más diversas formas. El juego consta de seis niveles que van a desembocar a un barco anclado en medio de su mapeado.

A lo largo de todo el recorrido, nos toparemos con diferentes ayudas, sin las cuales nos sería casi imposible completar el juego. Lo malo es que están siempre escondidas en pantallas ocultas que deberemos encontrar, siendo un aliciente más de la aventura. También, durante nuestro viaje recogeremos las zanahorias que a Buster tanto le entusiasman. Al obtener la suma de cincuenta, podremos utilizar una especie de magia que eliminará a los enemigos existentes en ese momento en la pantalla. Antes de enfrentarnos contra Max en el combate final, habremos de vérnoslas con los seis jefes de fin de nivel. En la lucha con Max, primero accederemos a su tesoro, para después, en un segundo enfrentamiento, acabar definitivamente con él.

Está visto que en Konami no paran de sacar obras maestras, sorprendiéndonos cada vez que lanzan un cartucho al mercado, y «Tiny Toon Adventures» es una más de su ya dilatada lista. Su calidad técnica está a la altura de lo que siempre se espera de esta compañía. Los gráficos son estupendos tanto en definición como en realización. Se han incluido todos los protagonistas de la serie –Buster, su novia, el pato Plucky Duck, etc.– reproducidos fielmente de los dibujos animados. Una atención especial merecen las animaciones de los personajes y, en especial, las de Buster. Éste, si permanecemos un tiempo inactivos, se cruzará de brazos pidiéndonos explicaciones e incluso se pondrá a dormir.

A modo de puntualización, diremos que por fin en la Mega Drive podréis disfrutar de excelente efectos sonoros y deleitaros con sus melodías. La música está reproducida magistralmente con una calidad de composición y sonido muy elevada. Si además conectáis unos cascos estéreo a vuestra consola, entonces ya "alucinaréis". No nos podréis negar que participar en las travesuras de estos peculiares personajes no es apetitoso, y más cuando se nos presenta en un cartucho al que sólo se le puede calificar con una palabra... ¡Genial!

E.R.F.

Un arcade de plataformas que roza la perfección.

92

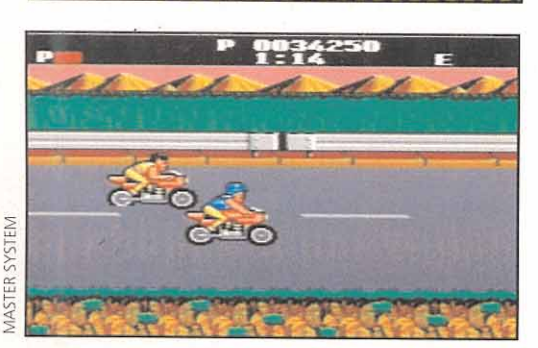
ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	95
SONIDO	90
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	89

VIDEO CONSOLAS

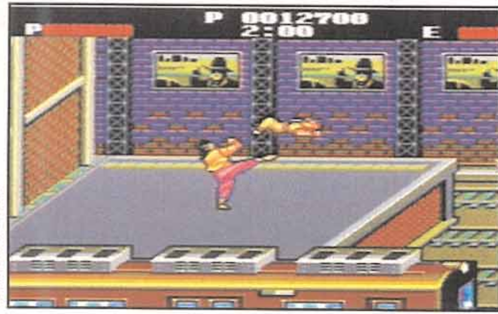
LA LEY DE LA CALLE
RENEGADE

- MASTER SYSTEM
- Arcade

Hace algún que otro añito, «Renegade» se convirtió en un interesante programa que alcanzó un éxito considerable en las pantallas de los ordenadores domésticos. El juego nos proponía como objetivo convertirnos en hábiles luchadores urbanos, para intentar acabar, de una vez por todas, con la delincuencia que asolaba las calles de una ciudad X. Nos proporcionaba, además, un aliciente extra: era preciso ser lo bastante buenos "guerreros" como para evitar que nuestra querida novia fuera convertida en algo parecido a pulpa de fruta, a manos de un sanguinario malvado, que inevitablemente tiene que aparecer en los programas de este género.


MASTER SYSTEM

El tiempo ha pasado (es lo único que el tiempo sabe hacer), y mira por donde aparece nuevamente el citado juego, sólo que en esta ocasión llega para consolas. Y fijaos, además, qué casualidad, tiene tan buena pinta como en aquel entonces.


MASTER SYSTEM

«Renegade» es un cartucho que, pese a contar con pequeños defectos en su diseño, sobre todo en lo referente a detección de choques, es capaz de provocar en el jugador una considerable adicción. Sin duda, éste es su punto fuerte. Teniendo por delante un montón de fases que recorrer atizando mamporros, peleando contra todo bicho viviente, montando en moto, y haciendo Dios sabe cuantas cosas más, nos encontramos ante un divertido arcade, con una calidad técnica bastante digna, unos gráficos atractivos y coloristas y un correcto movimiento, aunque algo brusco en algunas ocasiones.

MASTER SYSTEM

Seguramente tras lo dicho pensaréis: "¡guau, qué pedazo de juego!" Bueno, tampoco este cartucho es como para echar las campanas al vuelo. Ciertamente es un buen juego, y como ya hemos comentado, tiene detalles muy majos. La pena, por mucho que nos cueste reconocerlo, es que también los tiene algo cutrecillos, y, sin duda, esto le hace perder algún punto.

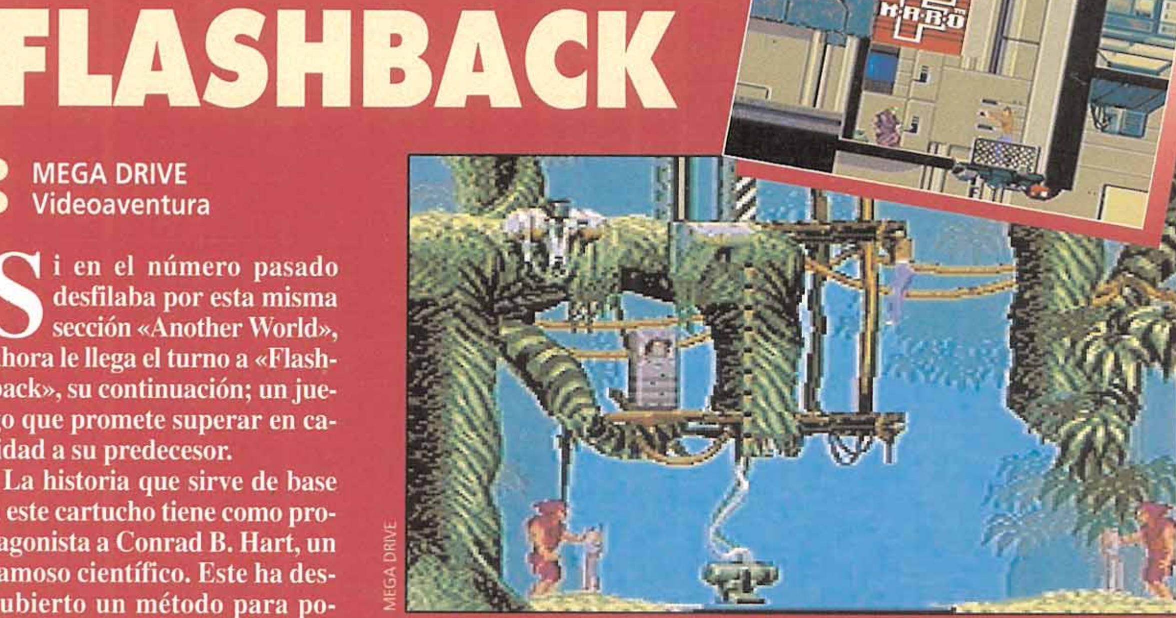
No podemos decir qué es exactamente lo que falla en conjunto, pero es evidente desde la primera partida que le falta algo. Esa sensación especial que sólo se aprecia ante las grandes producciones. En cualquier caso tened clara una cosa: si lo que os va es pegaros con todo "quisque", disfrutáis como verdaderos enanos soltando guantazos, y sois poseedores de una Master System, este es, sin duda alguna, un programa indicado para vosotros. Es adictivo, visualmente atractivo y bastante jugable. Y nosotros nos preguntamos: ¿Para qué queremos pedir más?

F.D.L.

Un arcade para disfrutar sin complicarse la vida. **75**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	80

CON LA VISTA EN EL FUTURO
FLASHBACK


MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE
- Videoaventura

Si en el número pasado desfilaba por esta misma sección «Another World», ahora le llega el turno a «Flashback», su continuación; un juego que promete superar en calidad a su predecesor.

La historia que sirve de base a este cartucho tiene como protagonista a Conrad B. Hart, un famoso científico. Este ha descubierto un método para poder medir la densidad molecular de las personas y sus investigaciones le han permitido averiguar que los responsables de la política, el ejército y las finanzas presentan un punto en común: su densidad molecular es mil veces mayor que la del resto de la población. Pronto comprende que no son humanos y, a partir de ese momento, se propone desenmascararlos. Sin embargo, al intentar hacer públicas sus acusaciones, es secuestrado, borrada su memoria y encerrado en un hospital psiquiátrico del planeta Titan. Pronto, su instinto le dice que debe escapar.


MEGA DRIVE

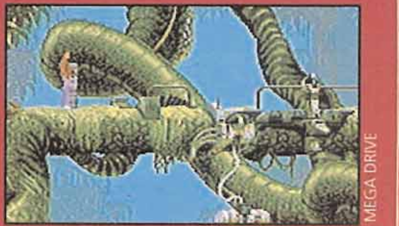
En la fuga lleva consigo un cubo holográfico, pero es abatido sobre una jungla artificial en el mismo planeta. Cuando consigue despertar, comprende que ha perdido el cubo en algún momento de la caída y decide buscarlo inmediatamente. Tras encontrarlo, su propio holograma le dice que si quiere seguir con vida, debe llegar a New Washington y ponerse en contacto con un amigo. No le queda más remedio que ir en su búsqueda, pero... ¿por dónde se sale de esta jungla?

Es probable que tras leer estas líneas hayáis encontrado algunos momentos que pueden resultaros familiares. Lógico. Tras jugar hemos llegado a una curiosa conclusión: la mayoría de las fases de este cartucho se corresponden con escenas de películas protagonizadas por el impronunciable Arnold Schwarzenegger. Así, la línea general del juego se parece bastante a «Desafío Total», incluida la llegada al planeta, donde es perseguido por los extraterrestres. Y hablando de estar perseguido, la zona de la Torre de la Muerte, es prácticamente clavada a la película «Running Man». Probablemente sólo haya sido casualidad, pero a los que os gusten las "pelis" del musculitos, lo pasarán en grande.

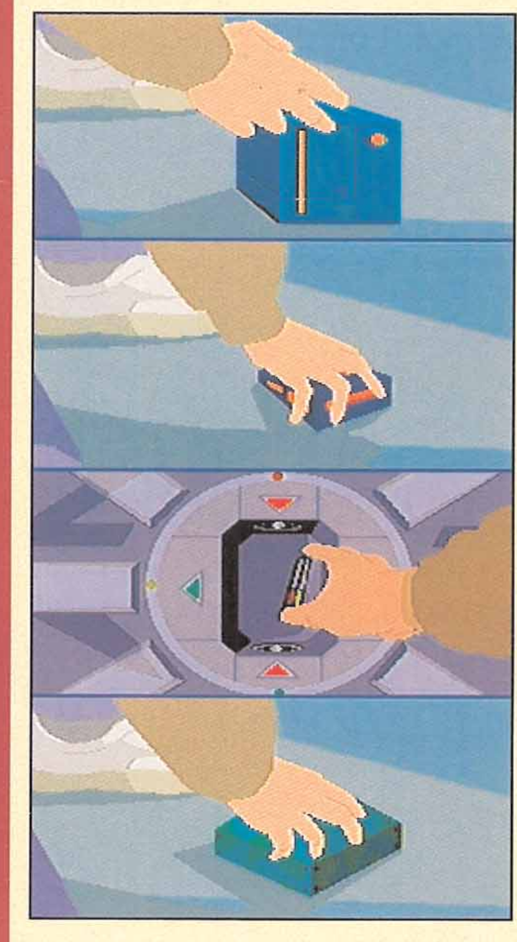
Un argumento interesante, pero ¿ofrece algo más «Flashback»? Por supuesto.

Comenzamos por sus estupendos gráficos sólidos vectoriales, que están, por cierto, poniéndose de moda en las con-


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

MOVIMIENTOS DE FÁBULA



Los doce megas de este cartucho han sido aprovechados al máximo por sus programadores. Además de los espectaculares gráficos y los enormes decorados, unas sorprendentes animaciones a la hora de recoger o utilizar objetos aparecerán ante nuestros ojos, para poner ese "toque" especial que diferencia a los buenos programas. En cualquier caso, si nos obligaran a destacar un aspecto sobre el resto, éste sería el perfecto movimiento que caracteriza a todos y cada uno de los personajes.


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

solas. Esta técnica es perfecta para el diseño de personajes y objetos, y en «Flashback» cuentan además con gran número de detalles que los hacen más realistas que nunca.

Tras analizar detenidamente el movimiento de los personajes, lejos de encontrar algún fallo reseñable, nuestro opinión no puede ser más positiva. El número de "frames" de

PRESENTACIÓN



las animaciones es muy elevado y el scroll es tan suave que el resultado es perfecto.

Mención especial merecen las escenas que aparecen intercaladas entre algunas fases, además de la presentación y la secuencia final, y algunos momentos brillantes que se producen, por ejemplo, cuando recogemos o utilizamos algún objeto en el decorado.

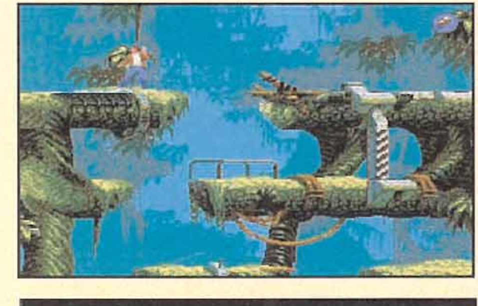
Por último, sólo nos queda mencionar que la banda sonora resulta adecuada a cada uno de los ambientes por los que nos moveremos para completar la aventura.

Nuestra conclusión, como seguramente ya habréis imaginado, es evidente. Si a un buen argumento se le añade una acción trepidante y unos gráficos perfectos, el con junto sólo puede ser sobresaliente. Si con «Another World» en Delphine Software dieron una nota muy alta, con este «Flashback» darán la campanada. Seguro.

O.S.G.

OTRAS VERSIONES

Si de un tiempo a esta parte hemos comentado que cada vez son más los juegos que se publican simultáneamente en consolas y ordenadores, ahora «Flashback» viene a reclamar su derecho a visitar cuantas más máquinas mejor. De momento, además de la versión para Mega Drive que ya está disponible, en breve serán publicadas las correspondientes a Amiga y Pc. Por lo que hemos podido ver hasta ahora, ambos formatos presentan muchos puntos en común con el cartucho de Sega y mantienen la elevada calidad en el apartado gráfico y su adictivo desarrollo.


AMIGA


AMIGA

¿Segundas partes nunca fueron buenas? Mentira.

91

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	87
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

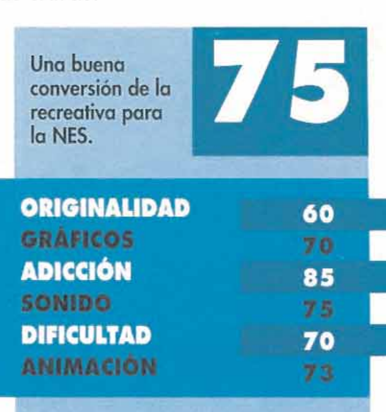
RESCATE EN EL PAÍS DE LAS HADAS

RODLAND

- NES
- Arcade/Plataformas



N.E.S.



N.E.S.

Tam y Rit son dos aprendices de hadas que viven en un maravilloso país donde todos sus habitantes conviven en armonía. Pero algo ha venido a perturbar las vidas de las pequeñas magas: su madre ha sido capturada y retenida en la Torre de Maboots, propiedad de un monstruo que sólo vive para conseguir el poder de la Reina de las Hadas.

Este argumento da paso a «Rodland», un adictivo juego de plataformas, conversión de una recreativa que fue publicado para ordenadores hace algún tiempo, en el que pueden participar dos jugadores simultáneamente. Nuestro cometido será ir escalando niveles, hasta llegar a lo más alto de la Torre de Maboots, para liberar a la Reina Hada. El camino estará plagado de inquietantes e insólitos enemigos que harán que nuestra tarea resulte un tanto complicada. Como hadas que somos, tendremos el privilegio de usar la magia para defendernos. Aunque una magia un tanto pobre, ya que su utilidad se limita a poder apresar a nuestros enemigos y acabar con ellos zarandeándolos hasta que desaparezcan. También podremos escabullirnos de ellos fabricando una escalera mágica, que nos servirá para llegar a las plataformas más inaccesibles. El juego transcurre en varias escenas que habremos de completar, hasta enfrentarnos al típico enemigo de final de fase, para así acceder al siguiente nivel. Cada escena está compuesta de varios enemigos y unas flores sobre las plataformas que podremos recoger para conseguir vidas extras.

«Rodland» es un interesante cartucho que, sin sobresalir excesivamente en ningún apartado concreto, posee un nivel de calidad más que aceptable. Los gráficos son buenos, como las melodías y los efectos de sonido que le acompañan. «Rodland» es un muy buen arcade, super adictivo y con una dificultad muy ajustada, que hace que no nos desesperemos y nos animemos a llegar cada vez más lejos.

E.R.F.

Una buena conversión de la recreativa para la NES.

75

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	85
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	73

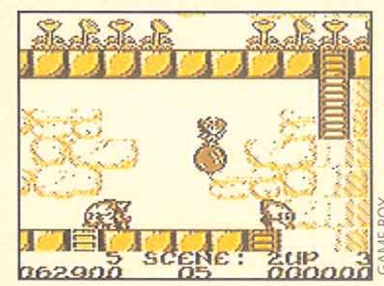
VERSIÓN GAME BOY

Si buena es la versión de «Rodland» para NES, de estupenda se podría calificar la realizada para Game Boy. En lo referente a la calidad técnica, nos atreveríamos a decir que el cartucho para la portátil es incluso superior. La definición de los gráficos es mucho mayor y el sonido está también mucho mejor realizado en la pequeña de Nintendo. El movimiento de los personajes es bastante más rápido y la respuesta al pad es inmediata. Por otro lado, se nota que la dificultad es un poco más alta.

El desarrollo del juego es similar en las dos consolas, pero con una particularidad: en la Game Boy, el scroll es multidireccional, al contrario que en la NES, donde la pantalla es fija.

Cuando un juego se hace a conciencia, se nota. Esta versión no es una simple adaptación, sino un buen trabajo que tiene como resultado final un cartucho excelente.

E.R.F.



GAME BOY

Un cartucho excelente resultado de un buen trabajo.

80

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	77
ADICCIÓN	88
SONIDO	84
DIFICULTAD	76
ANIMACIÓN	78

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ARCADE) PC


PC


PC

```
10 REM -----------------------------------------------------------
20 REM Cargador de INDIANA JONES (VGA) por JESUS PEREZ SICILIA
30 REM -----------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CARGINDY". NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB):
   A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13. 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$. SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$.Z.1): B2$=MID$(L$.Z+1.1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
    A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1
    END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco.
          PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O". #1. N$+".COM". NB
230 PRINT #1. COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
          Conseguiras"+CHR$(13)+"salud infinita."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB2F90EB2790FA1E558BEC8E5E06813E36A7FF0E". 2507
64001 DATA "7513C70636A7FF0FC70638A790902EC7060601EB". 2041
64002 DATA "FB5D1FFBEA00000000FA1E50535129C98ED9A184". 2278
64003 DATA "008B1E86000E1FA32D01891E2F0129C98ED9C706". 1578
64004 DATA "840006018C0E8600BA3101595B581FFBCD270000". 1457
```

TROLLS AMIGA


AMIGA



AMIGA



AMIGA

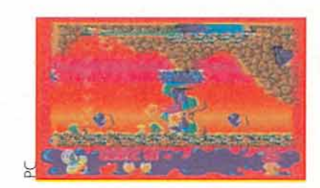
```
REM ***************************************************************
REM *            CARGADOR "TROLLS" (AMIGA) - TONI VERDU / Mar-1993  *
REM ***************************************************************
DIM C%(117):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 116:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>58964037& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CORAZONES INFINITOS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(106)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(110)=V+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'TROLLS (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.62.216E.2E.2.6604.30BC.4E75.41FA.44.43F9.7.FE00.2D49.2E
DATA 303C.90.12D8.51C8.FFFC.41EE.22.7017.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3081.839.4
DATA 8F.E001.66F6.4BFA.6.4EAE.FFE2.41F9.0.2.4E70.4ED0.41FA.12.216E.FE3A.6
DATA 2D48.FE3A.4EF9.0.0.2F29.28.4EB9.0.0.8AF.0.3.205F.C90.444F.5300.6610
DATA 487A.10.21DF.2C.50E8.5C.4EE8.C.4E75.41FA.16.43F8.300.303C.37.13B0.0.0
DATA 51C8.FFF8.4ED1.487A.8.275F.106.4ED3.487A.12.21DF.2C.50F9.1.6BC.4EF9.1
DATA 400.103C.4A.1140.1C42.1140.1EFE.1140.40F6.1140.4190.1140.68C8.4ED0
```


TROLLS PC


PC


PC


PC


PC


PC



PC

```
10 REM -----------------------------------------------------
20 REM Cargador de TROLLS (VGA) por JESUS PEREZ SICILIA
30 REM -----------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CARGTROL": NB=180: NL= NB/20: DIM BYTE(NB):
   A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13. 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$. SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$.Z.1): B2$=MID$(L$.Z+1.1): Z=Z+2:
    A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57):
    NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP):
    CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS:
    PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco.
          PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)):
    NEXT
220 OPEN "O". #1. N$+".COM". NB
230 PRINT #1. COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
    Conseguiras"+CHR$(13)+"vidas infinitas e inmunidad a los bichos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB7590EB6D90FA1E55538BEC8E5E08813EE20C2E". 2526
64001 DATA "FF7557BBE20CC7079090C747029090C6470490BB". 2542
64002 DATA "2D61C7079090C747029090C6470490BBF561C707". 2348
64003 DATA "9090C747029090C6470490BB341CC7079090C747". 2296
64004 DATA "029090C6470490BB2822C7079090C747029090C6". 2220
64005 DATA "4704902EC7060601EBFB5B5D1FFBEA00000000FA". 1913
64006 DATA "1E50535129C98ED9A184008B1E86000E1FA37301". 1795
64007 DATA "891E750129C98ED9C706840006018C0E8600BA77". 1823
64008 DATA "01595B581FFBCD27000000000000000000000000". 0795
```

ALONE IN THE DARK PC

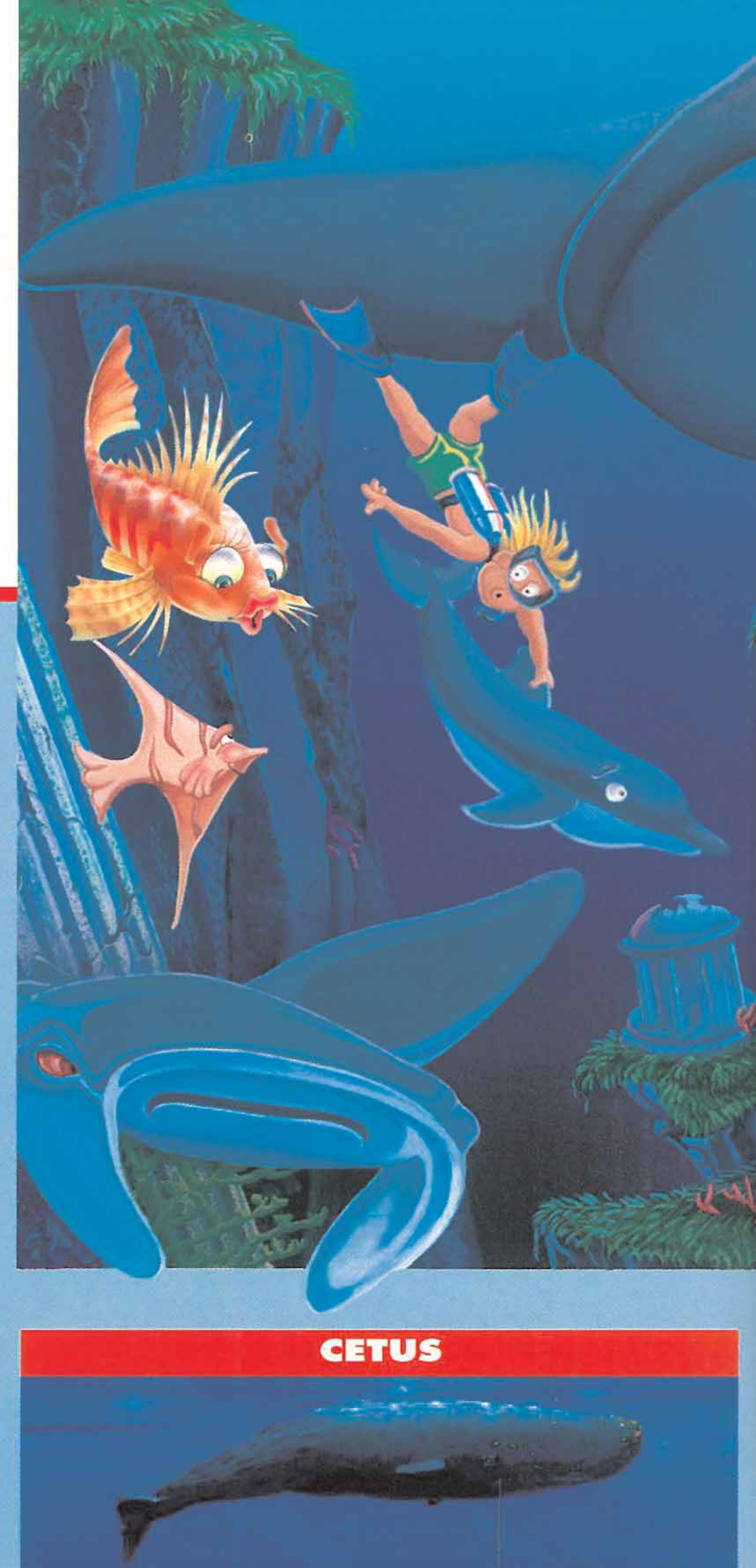

PC


PC

```
10 'CARGADOR PARA EL ALONE IN THE DARK (PC. TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1992 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$.Y.2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y.T
70 IF SUM <> 10632 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R".#1."alonesav.com".1
110 FIELD#1.1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1.T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero ALONESAV.COM. Para variar un
          SAVEGAME del juego, ejecutar"
140 PRINT "en el mismo directorio:
          ALONESAV (Numero de savegame de 0 a 5)."
150 PRINT "Ejemplo: ALONESAV 0      ---> Cambia el SAVEGAME 0"
160 PRINT "         ALONESAV 4      ---> Cambia el SAVEGAME 4"
170 PRINT "Una vez efectuado. tu energia en esa partida
          pasa a ser 32767."
180 DATA "A082003C307235 3C357731A25301B8013DBA4F01CD21"
190 DATA "723088D8B90000BAAA4DB80042CD217221BA4D01B902"
200 DATA "00B440CD217215B43ECD21B8004CCD21BA5901B409CD"
210 DATA "21B8FF4CCD21BA6501EBF2FF7F7361766530 2E697464"
220 DATA "00456E7472652030207920352449 2F4F20455 2524F52"
230 DATA "24000000000000000000000000000000000000000000"
```

ECOquest™

THE SEARCH FOR CETUS





¡Hola! ¿Cómo estáis? Me llamo Adam Green y vivo en St. Julien, en el Caribe. Ya sé que pensaréis que es una suerte vivir en una isla del Caribe, pero, no todo es tan bonito como parece. El motivo de que me encuentre viviendo aquí es muy especial. La isla se está muriendo y mi padre es el encargado de localizar el problema e intentar resolverlo antes de que sea demasiado tarde. Su trabajo es muy interesante. Se dedica a curar animales que están heridos, a limpiar las playas de residuos de petróleo y desperdicios, etc.

En una isla del Caribe, habita Adam, uno de los personajes de esta aventura cuyo verdadero protagonista es la Naturaleza.

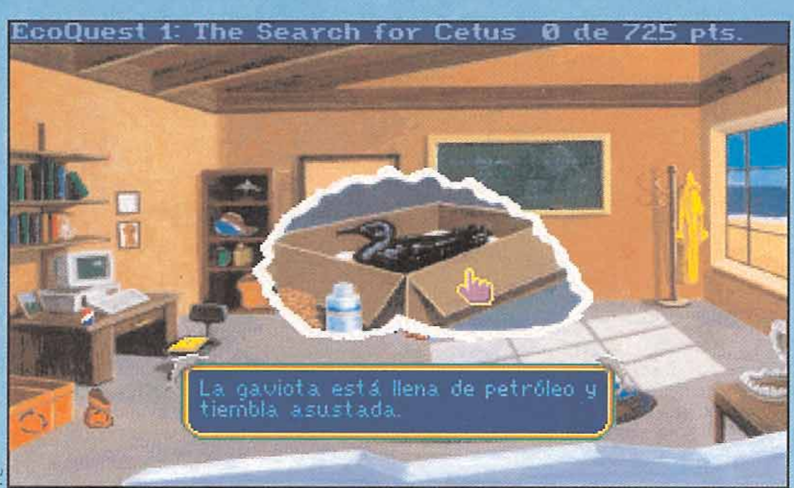
Sierra nos ofrece una historia llena de encanto y ternura. Ésta se desarrolla en el misterioso mundo submarino.

Esto de cuidar la Naturaleza os puede parecer un poco aburrido a alguno de vosotros, pero os puedo asegurar que no lo es en absoluto. Por si no me creéis, os voy a contar una historia que lo confirmará. El lunes por la mañana, me encontraba en el laboratorio del Instituto de Investigación Oceanográfica. Estaba ayudando a mi padre a curar a una gaviota cuando, de repente, se acordó de que tenía una cita y se fue dejándome encargado de todo.

Decidí ser ordenado –sólo por una vez, claro– y comencé por echar la mezcla fertilizante al coral del acuario. Tras esto, descubrí que no había puesto agua en la jaula del hamster, así que me puse en movimiento (por cierto, ya comprobaréis lo agradecida que es mi mascota). Como siempre, lo primero que hice fue recoger todo el laboratorio armado con mi bolsa de basura, vieja compañera de tantas aventuras ecológicas. Mi siguiente tarea era cuidar del delfín herido que teníamos en observación en la piscina del laboratorio. La idea de poder estar cerca de un animal tan maravilloso como este cetáceo me llenaba de alegría, así que, ilusionado, abrí la puerta de la piscina. Hecho esto, debía seguir las indicaciones que mi padre me había dejado escritas en la pizarra.

Me encontraba muy embebido en este trabajo, cuando, para mi sorpresa, el delfín me habló. Pasados los primeros momentos de desconcierto, mi nuevo amigo me pidió que le ayudase a salir de una red que le aprisionaba para poder terminar la misión que estaba realizando. Así lo hice y él se alejó mar adentro.

Por suerte, una semana después, Delphineus regresó. Estaba preocupado por la desaparición de Cetus, su rey. Este suceso había provocado diversos problemas en su ciudad, por lo que aceptó de buen grado mi oferta



Siempre hay que empezar por lo que esté más cercano a nosotros. Un buen modo de contribuir a cuidar la naturaleza es proteger a los pequeños animales.



TODO POR UNA BUENA CAUSA

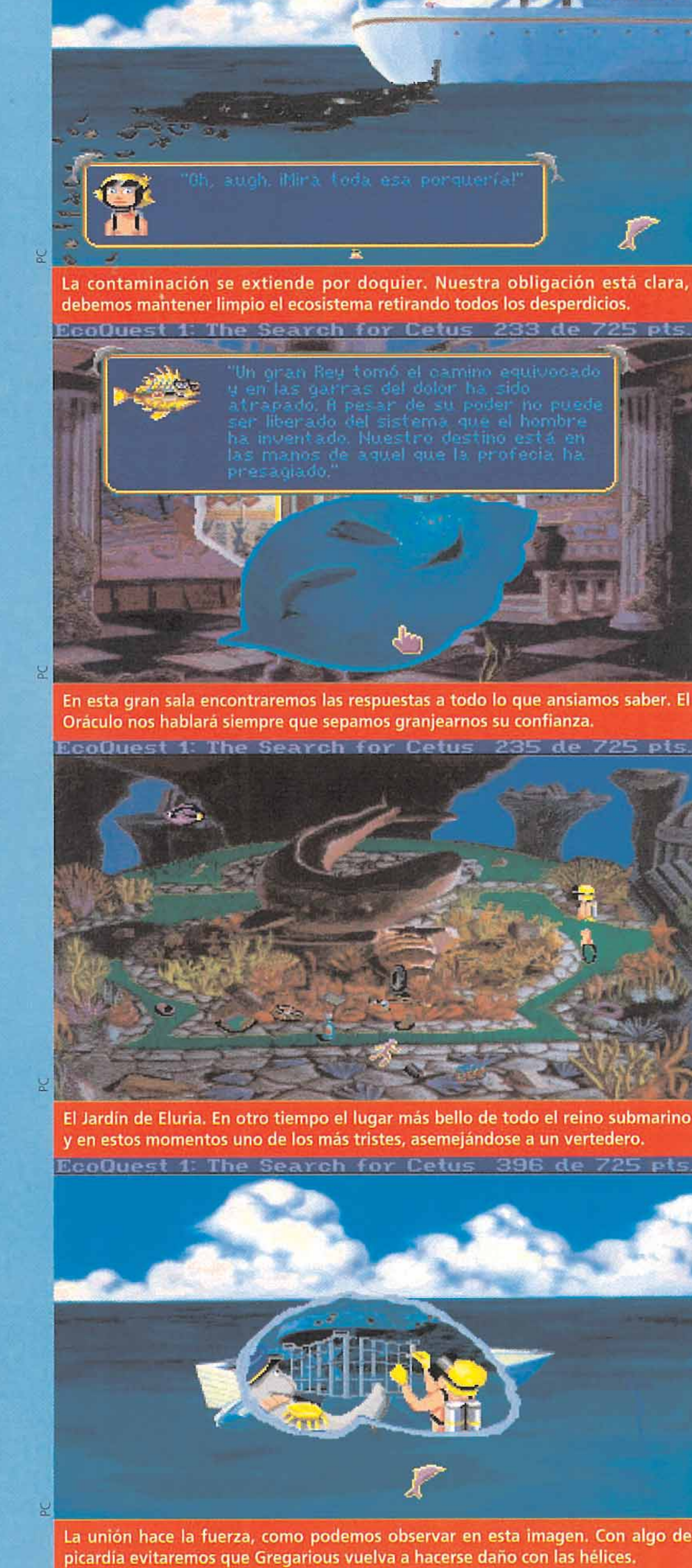
de ayuda. Comenzaba la aventura. Naturalmente, necesitaba un equipo de inmersión, y yo sabía que había uno en el armario que estaba debajo de la pizarra. Después de recogerlo, nos pusimos en marcha.

Desgraciadamente, un enorme barco que estaba tirando un montón de basura nos impedía continuar. No me quedó más remedio que recoger toda la que pude en mi bolsa para abrir un camino y poder así pasar a través de ella. Entre tanta porquería, encontré un bote de cristal que guardé cuidadosamente para futuros usos. Estos desechos afectaron al sentido de la orientación de mi amigo Delphineus, por lo que me pidió que le guiase durante un tiempo. Me puse el equipo de inmersión y comencé a sumergirme hasta que me encontré ante algo que me impresionó. Delante de mí, aparecía una maravillosa ciudad que en su tiempo debió ser bellísima. Sin embargo, ahora, yacía semienterrada en basura. Entre tanta suciedad, una cesta metálica llamó mi atención. La guardé y seguí limpiando la zona.

No se veía a nadie, así que curioseé por el templo. Allí descubrí una concha de bronce que, ansiosamente guardé junto a mis otras pertenencias. Salí del templo y me detuve ante una estatua de Poseidón, dios de los mares. Al observarla, me di cuenta de que le faltaba algo y probé a colocarle la concha que tenía en mi poder. La estatua, agradecida, me concedió el tridente que sujetaba. Con éste en mi poder me dirigí a la sala del senado.

Este cuarto estaba decorado con misteriosas pinturas (descoloridas a causa del agua y del paso del tiempo), que cubrían todas las paredes. En uno de estos tapices se podía observar un dibujo de tres ojos juntos. Una idea me cruzó por la cabeza y probé a pincharlos con el cetro de Neptuno. Con un ruido ensordecedor, una trampilla de la pared se movió dejando a la vista un pez que exhibía un ojo sobre el lomo. "Yo soy el oráculo. ¿Quién me llama?". Le respondí que me llamaba Adam y que había venido con Delphineus para ayudar a la ciudad. "Tres acertijos debes resolver si quieres ser realmente útil".

El delfín es uno de los seres más inteligentes del reino animal, pero también de los más sensibles. Seguir cuidadosamente ciertas instrucciones puede ser vital.



La contaminación se extiende por doquier. Nuestra obligación está clara, debemos mantener limpio el ecosistema retirando todos los desperdicios.

En esta gran sala encontraremos las respuestas a todo lo que ansiamos saber. El Oráculo nos hablará siempre que sepamos granjearnos su confianza.

El Jardín de Eluria. En otro tiempo el lugar más bello de todo el reino submarino y en estos momentos uno de los más tristes, asemejándose a un vertedero.

La unión hace la fuerza, como podemos observar en esta imagen. Con algo de picardía evitaremos que Gregarious vuelva a hacerse daño con las hélices.

Al primero contesté "el Hombre", al segundo "el Pez" y al tercero "el Amor".

Satisfecho con las respuestas, el oráculo me pidió "una prueba de confianza" para demostrar que yo correspondía con el protagonista de la leyenda de Eluria. Como comprenderéis, ya no me podía echar atrás, así que me dirigí primero al senado y después hacia una estatua con forma de ballena situada a la izquierda de éste. Apenado por el aspecto que tenía la estatua de coral, me puse a regarla con la solución fertilizante de mi padre, esperando que funcionase igual que en el laboratorio. Hubo suerte y el petróleo adherido a la estatua se desprendió. Allí conocí a Demeter, "guardián de los verdes" encargado de cuidar los jardines de la ciudad. Me regaló una poción curativa, confiando en que me fuese de más utilidad de lo que había sido para él, en su tarea de proteger a los habitantes de la ciudad del ataque de los desperdicios de los humanos.

Ya me marchaba, cuando una concha llamó mi atención. Me pareció bonita y la uní a mi colección de artículos. Aprovechando la "exploración" de la ciudad de Eluria, me pasé por los apartamentos Pez, residencia habitual de un buen número de "elurianos". En este lugar, encontré un trapo que utilicé para limpiar la concha. Tras esto, me dirigí otra vez al senado donde tuve que girar las columnas del lado derecho hasta conseguir igualarlas con las del lado izquierdo.

Así, la máscara de oro que se encontraba sujeta a la pared cayó al suelo dejando a la vista un cangrejo ermitaño que dijo ser el alcalde Superflous. El nervioso cangrejo me explicó que la ausencia del Rey le estaba obligando a asumir responsabilidades para las que no estaba preparado. Y para colmo de males, tenía que hacerlo llevando una concha que se le quedaba pequeña por momentos. Me acordé de la mía y se la regalé. Agradecido, me dio a cambio una medalla y me solicitó ayuda para avisar a los habitantes de Eluria de la próxi- →





El lugar justo en el momento preciso. De habernos retrasado un poco más, no queremos pensar lo que le habría ocurrido a nuestro amigo Delphineus.

Nuestro joven amigo conocerá a un simpático delfín. Juntos recorrerán el océano en busca de la ballena Cetus.

ma reunión que tendría lugar allí. Encantado de colaborar, me dirigí a los apartamentos Pez donde tuve que enseñar la medalla del alcalde al vigilante. Al verla, me dejó pasar sin problemas.

Iba a comenzar mi recorrido por los apartamentos, cuando un pez globo se quedó atrapado en la entrada de su casa: un plástico le impedía respirar. Se lo quité y le conté que el alcalde había convocado una reunión de todos los habitantes, que se celebraría en el Senado. Me dio unos erizos como agradecimiento y se fue a la reunión.

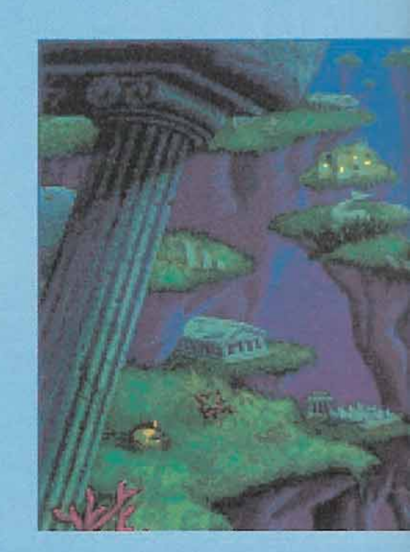
Seguidamente, me encaminé hacia la primera casa del segundo piso donde hallé a un pez ángel totalmente deprimido ante la imposibilidad de come. Las malditas algas estaban cubriendo todas las plantas que le servían de alimento. Echando mano de mis conocimientos de biología marina, usé los erizos, famosos comedores de algas, para limpiar las plantas de comida.

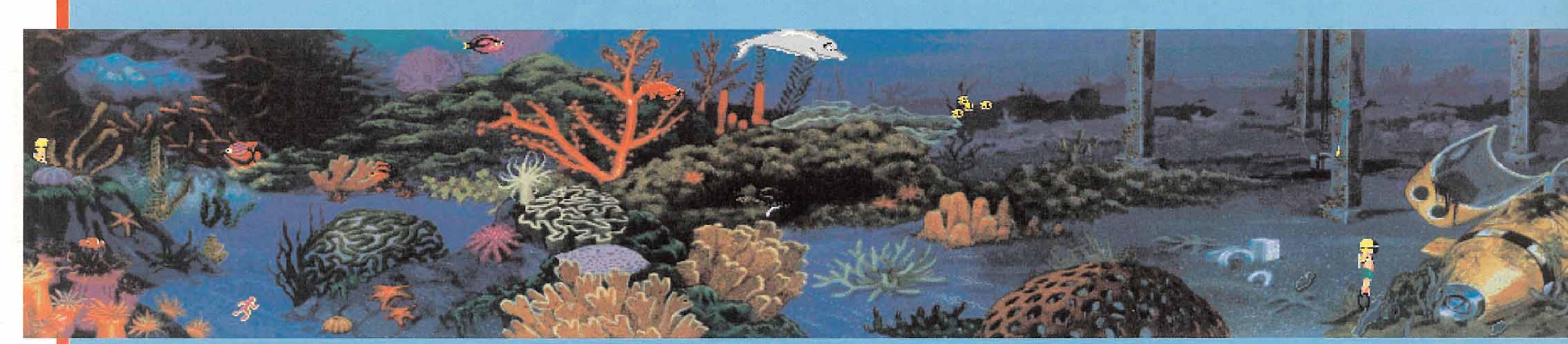
Tras el festín, y la consiguiente explicación de la reunión con el alcalde, este pez me regaló una concha afilada como un cuchillo. Me despedí de él y continué mi búsqueda en la tercera casa del segundo piso, que estaba habitada por un pez espada. Éste luchaba denodadamente por liberarse de unos aros de plástico enganchados a su nariz. Usé la concha afilada y lo solté. Resultó ser el médico de la ciudad que, en compensación por mi ayuda, me donó unas pinzas que rápidamente guardé junto a mis otras pertenencias. Después, fui a la tercera casa del primer piso donde, con la ayuda de las pinzas, pude liberar a la tortuga de una muerte segura.

Allí conseguí unos tornillos que me fueron de gran utilidad. Mi siguiente visita fue la segunda casa del primer piso, donde el vigilante me reclamó para evitar que una barca le produjera más heridas con las hélices. La vieja jaula de acero y los tornillos acabaron con los problemas del vigilante. Y, por fin, mi última visita fue para la primera casa del primer piso, donde un pez león me dio una púa venenosa.

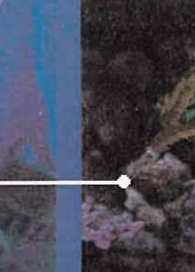
Terminada mi misión, regresé al Senado, donde se estaba celebrando la reunión. Cuando concluyó, el alcalde me ofreció la máscara de oro (una prueba de confianza, según él). La llevé ante el oráculo y se la ofrecí. A cambio, la profecía me fue revelada. Inicié un viaje hacia el arrecife y encontré un espejo; un pez linterna, que guardé en el bote (con cuya tapadera abrí un acalorado pulpo con el que me crucé); y un cable, que también se unió a mi colección de objetos.

En una pequeña cueva de piratas, descubrí una llave, pero, un voraz pez me la robó antes de que pudiera evitarlo. Tras una larga persecución, le perdí de vista y, cuando ya me daba por vencido,







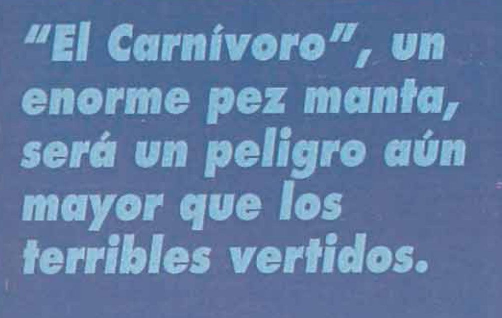


Como en una auténtica comunidad terrestre, los habitantes de Eluria tienen su hogar en curiosos apartamentos.



PC

Bien está lo que bien acaba. Tras nuestra increíble aventura en las profundidades marinas, nada mejor que un efusivo saludo para despedir a nuestro compañero.





Uno de nuestros objetivos es acabar con el vertedero tóxico que está destruyendo la ciudad de Delphineus.

"El Carnívoro", un enorme pez manta, será un peligro aún mayor que los terribles vertidos.

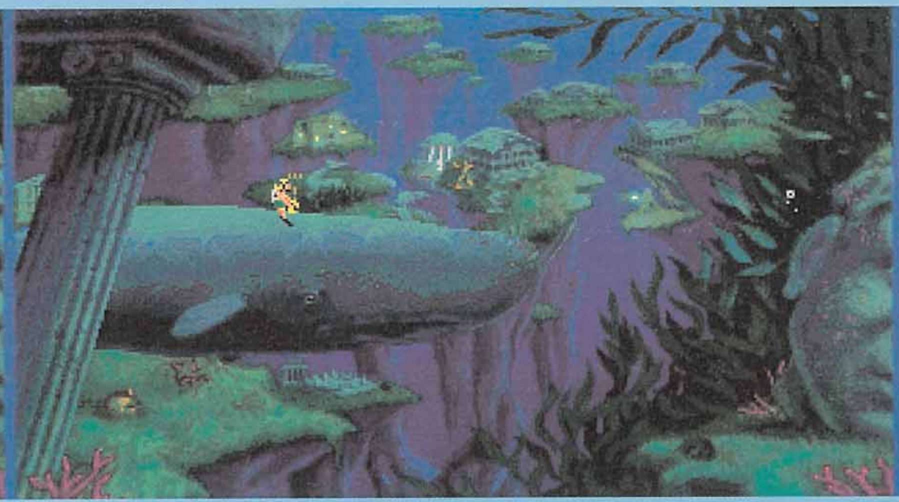
mientas situado tras los asientos del submarino, descubrí un martillo y una sierra. Más tarde, localicé un viejo W.C. y, armado con el tridente, desmonté la cisterna y me apropié de la boya que contenía.

Con un poco de miedo, entré en la gruta. Solté al pez linterna para poder ver y descubrí una pared hecha con piedras que no parecía llevar mucho tiempo allí. Las retiré y una luz verdosa hizo brillar una caja metálica que se ocultaba en el fondo. La engrasé con el trapo que llevaba y la abrí con la llave. Dentro, había un traje de protección que usé para descubrir un vertedero tóxico.

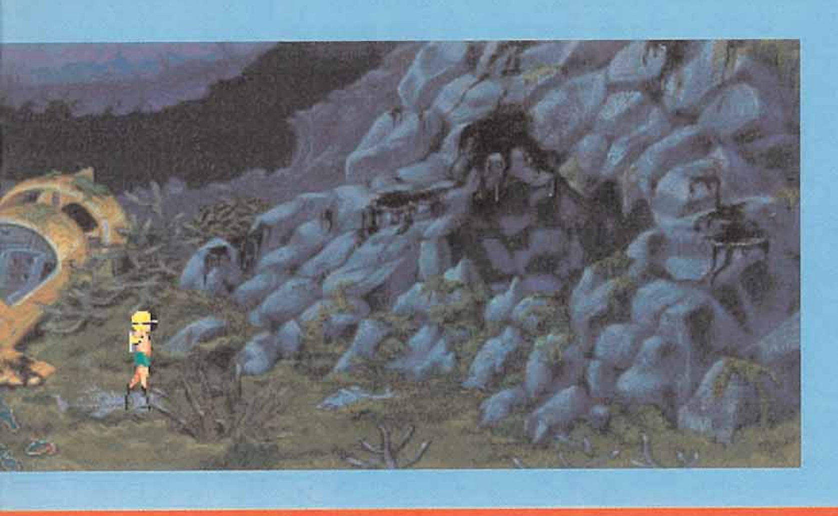
Sabía que no debía tocar nada, así que con el cable, la boya y el transmisor avisé al equipo de limpieza. Eliminada ya la causa de los problemas de contaminación del arrecife, sólo faltaba encontrar a Cetus. Pasé a través del antiguo vertedero y encontré un barco ballenero hundido. Usé de nuevo el cetro para apalancar la puerta. Tan concentrado estaba vado a su guarida. Tembloroso aún por el susto y decidido a salvarlo, volví al ballenero y con el tridente conseguí abrir la puerta. Al otro lado, vi cómo la cuerda del cañón se tensaba. Decidí seguirla. De repente, me encontré frente a una enorme masa que, tras el primer susto, identifiqué como una ballena azul. ¿Sería Cetus...? Emocionado, me acerqué a la ballena y la hablé.

Estaba gravemente herida, pero.., era Cetus. Tenía que quitarle el arpón rápidamente. Cogí la sierra y corté la punta. Tiré del palo, y el arpón salió de su boca. A continuación, utilicé la poción de Demeter para curar la herida. Cuando se recuperó, fuimos a rescatar a Delphineus. Mientras Cetus luchaba con el Carnívoro, yo liberé a mi amigo. Fuera, la lucha era desigual y pensé en equilibrar las cosas usando la espina del pez león. Aunque, al principio pensé que no iba a servir de nada, el veneno hizo efecto y la ballena pudo, por fin, acabar con "el Carnívoro".









los gritos del intranquilo estómago de una anémona llamaron mi atención. Agitando frente a ella el viejo sedal que recogí de la prospección petrolífera, logré que escupiera la ansiada llave y los restos del pícaro ladronzuelo.

Aunque os parezca increíble, aún tuve tiempo de rescatar a la hija de Demeter, que estaba atrapada en una red, y de encontrar un viejo submarino hundido junto a una tenebrosa gruta. Revisando el compartimento de herra- en mi tarea, que casi no me di cuenta de que un enorme pez manta, llamado "el Carnívoro" por los habitantes de Eluria, nos atacaba. Suerte que mi amigo Delphineus me avisó y tuvimos tiempo de huir.

Desgraciadamente, con "las prisas" no vimos una red abandonada y nos enredamos en ella. Yo me pude soltar cortando la red con la concha que llevaba, pero, mi buen amigo Delphineus fue atrapado por "el Carnívoro" y lle-

Ahora todo había vuelto a la normalidad. Ya no había residuos en Eluria y Cetus se encontraba bien. Sabía que había realizado un buen trabajo y tenía motivos para estar alegre, pero, la idea de tener que separarme de Delphineus me entristecía.

De hecho, aún lloro cuando lo recuerdo. Pero, cada vez que estoy en el mar y veo un delfín sonrío pensando que quizá sea él.

R. L.P.



Por Santiago Erice

«SUPER MARIO BROS»

LA PELÍCULA

A partir del próximo verano podrás ver las aventuras de Super Mario en el cine. Sí, has leído bien, el personaje del videojuego de Nintendo ha sido llevado a la pantalla grande por iniciativa de la multinacional Warner. Esto significa que durante el año 1993, como ya ocurriera anteriormente con Batman o Dick Tracy, y cuando padezcamos los calurosos días de agosto, una apabullante campaña promocional inundará los hogares españoles con todo tipo de productos, anécdotas e informaciones con el bueno de Mario transformado en una gran estrella.

El actor Bob Hoskins (el detective que salvó a Roger Rabbit) será Mario y John Leguizamo, su hermano.

Ambos encarnarán a dos particulares fontaneros que desempeñan su oficio por las calles de Brooklyn, un lugar donde abundan dinosaurios, bolas de fuego y demás artilugios que los lectores de Micromanía ya conocen por el videojuego. El desparrame está asegurado (cuentan que ni siquiera el hijo de Bob se cree que Super Mario sea su propio padre), aunque todavía no se conozca el resultado artístico de este film que pretende mezclar la aventura, la risa y la fantasía.



Que un videojuego se convierta en película no es una novedad en el mundo del celuloide –el clásico «Commando» de Elite fue hace años primero un videojuego y después una película–, pero, sin duda tampoco es muy habitual.

Hasta la fecha, normalmente tal privilegio parecía reservado a los héroes del cómic y a ordenadores; por contra a las máquinas recreativas o consolas se les otorgaba el papel inverso (primero nacía el "prota" en fotogramas y luego se convertía en juego). ¿Quién sabe? Si esta experiencia es capaz de transformarse en éxito económico, tal vez estemos asistiendo al nacimiento de un nuevo género cinematográfico.

P.D.: Permanezcan atentos a sus pantallas, seguiremos informando.

«HÉROE POR ACCIDENTE»...



O ¿HÉROE POR INTERÉS?

En «Héroe por accidente» se han juntado tres rutilantes estrellas de Hollywood: el pequeñajo y afectado Dustin Hoffman, el latino que las enamora a todas Andy García y la polifacética Geena Davis (¡los mitómanos están de enhorabuena!). El director, el británico Stephen Frears, tampoco es moco de pavo, ya que en su "curriculum" incluye cintas interesantes como «Los timadores», «Las amistades peligrosas» o «Mi hermosa lavandería», entre otras.

Los cuatro juntos acaparan un buen puñado de Oscars y nominaciones a la estatuilla que, por lo que parece últimamente, es el único premio cinematográfico que merece la pena (por mucho que los miembros de la Academia hayan hecho suficientes méritos a lo largo de su historia para afiliarse a la ONCE).

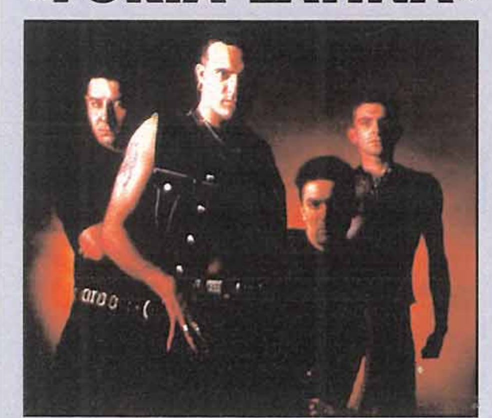


Comedia agridulce de las llamadas "de actores", «Héroe por accidente» es una reflexión sobre este tipo de personajes y el papel que ocupan en las sociedades modernas (no tan diferente al de las antiguas): sobre quién, cómo, cuándo, dónde y para qué se crean. Y, especialmente, nos dice que no es héroe todo el que lo parece ni el que más reluce.

Tú puedes ser un maleante como Dustin Hoffman que, por casualidad, salva de la muerte a los pasajeros de un avión. Sin embargo, el glorificado será Andy García; que calza el mismo número de zapato sólo que de 100 dólares, posee un rostro más atractivo para la televisión y vendrá que ni pintado para que Geena Davis monte reportajes de éxito. Ni siquiera la gente más cercana (amigos, esposa e hijos) creerá que el héroes eres tú; eres un tipo demasiado corrientucho, pusilánime y poca cosa.

SEGURIDAD SOCIAL

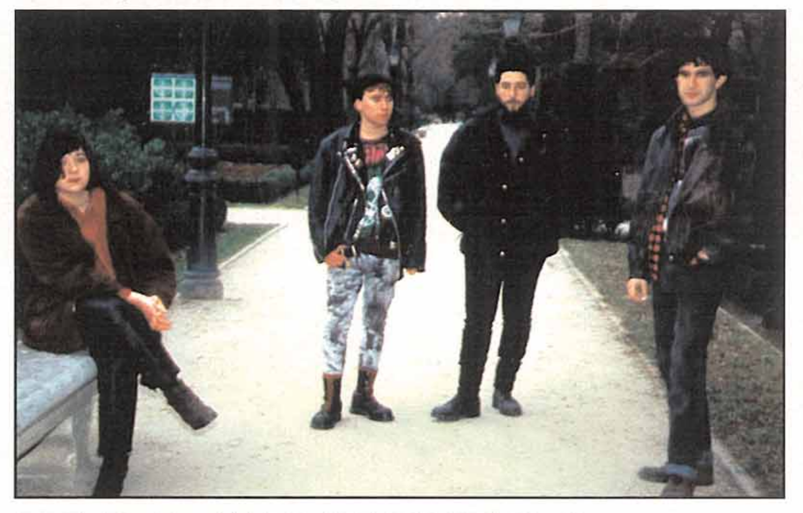
«FURIA LATINA»



Hasta California se fueron J. M. Casañ y sus muchachos para grabar «Furia latina», el nuevo disco de Seguridad Social. La elección parece perfecta, pues la tierra americana es lugar de mezcla de culturas y la banda valenciana ha apostado por esto; la reivindicación de lo bastardo, el cóctel de ritmos calientes, la unión del pop anglosajón y la guaracha; por una aleación de la rumba, el rap y el apasionado bolero. Tan lejos ha ido en su afán por liar sonidos que ha incluido en este disco un "cover" del «Wish you were here» de los dinosaurios de Pink Floyd.

Letras que son pequeñas crónicas cotidianas de amores, amigos y sueños no cumplidos. El baile como elemento liberador de los sentidos y vía de escape al muermo y miseria cotidianos ("todo el día trabajar/para en la noche gozar/esperando una canción/que me ayude a estar mejor"). Símbolos y tópicos con imágenes y metáforas acarameladas. Seguridad Social cómo recordatorio de que la música no tiene más fronteras que las estupideces de la humanidad.

EL REGALO DE SILVIA



PARA MOMENTOS DE RELAX



El Regalo de Silvia no ha nacido para provocar descargas espídicas de adrenalina, prefiere despertar el espíritu tranquilo de las sensaciones y los sueños. Para conseguirlo, cuenta con una formación nada habitual en la música pop –por lo menos española–: guitarra, bajo, batería y... violín. Estos instrumentos arropan la voz, siempre omnipresente, de Silvia. Y para que nada falte, la mayoría de sus canciones son interpretadas en inglés porque, así lo aseguran ellos, como suelen escuchar música cantada en este idioma, les salen más fáciles las composiciones con el love que con el amor.

Decir que es un cuarteto originario de Zaragoza no debe llamar a engaño: la capital aragonesa no ha creado un sonido propio como Seattle, y el parecido entre Héroes del Silencio y El Regalo de Silvia es similar al que existe entre los músculos de Stallone y la insoportable levedad del ser de José Sacristán.

Esta banda –que busca sus fuentes de inspiración en la escena independiente de gente como Buffalo Tom o Galaxy 500– encontraría fácil acomodo en las emisoras y campus universitarios estadounidenses. En nuestro país no se sabe: ni tenemos la costumbre de tomar el té a las cinco como los ingleses, ni el otoño es otoño aunque se caigan las hojas de los árboles. ¿Es la siesta tu único momento de relax o en tu apretada agenda hay un lugar para escuchar tranquilamente y sin agobios «El Regalo de Silvia» y «Dream Factory», los dos trabajos que conforman la discografía de este grupo?

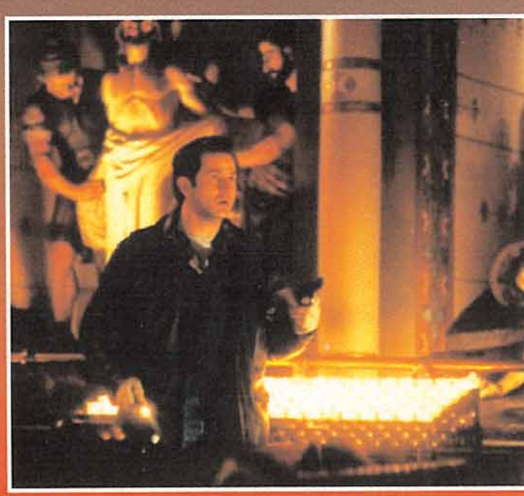
«SANGRE FRESCA»
EL MORDISCO DE LA VAMPIRA

Marie es una chica muy atractiva, sin embargo, se suele pasar con los mordisquitos, especialmente si el destinatario es un delincuente: los deja sin sangre. Joe Gennaro es un policía secreto que anda infiltrado en una organización mafiosa para desarticularla. Ambos buscan al capo Sal Macelli aunque, obviamente, por razones bastante diferentes. En el momento en el que sus vidas se cruzan..., las flechas de Cupido hacen de las suyas. A grandes rasgos así es el argumento de «Sangre fresca», una película de amor, humor, aventuras y terror.

Dirigida por John Landis, el cineasta vuelve a tocar uno de sus temas favoritos: la actualización muy personal y heterodoxa de monstruos clásicos. Ya lo hizo con «Un hombre lobo americano en Londres» y ahora repite con «Sangre fresca», tras haber realizado con suerte desigual un buen puñado de películas de géneros diversos como «En los límites de la realidad», «El príncipe de Zamunda» u «Oscar».

En esta ocasión ha contado con la actriz Anne Parrillaud –la misma que protagonizó la violenta «Nikita»– para encarnar a la chupasangre; el poli enamorado es Anthony La Paglia –un australiano desconocido en España–; y Robert Loggia –un veterano de Hollywood que ha participado en «El honor de los Prizzi», «Big»...– actúa de malvado mafioso en el film. Y, para terminar, os contaremos una curiosidad: John Landis rinde un claro homenaje en muchas escenas de «Sangre fresca» a tipos como Bela Lugosi, Hichtcock o Peter Cushing (el cinéfilo empedernido se enternecerá entre susto y susto).





LLEGA LO ÚLTIMO DE 091
HUEVOS FRITOS SOBRE TUS OJOS

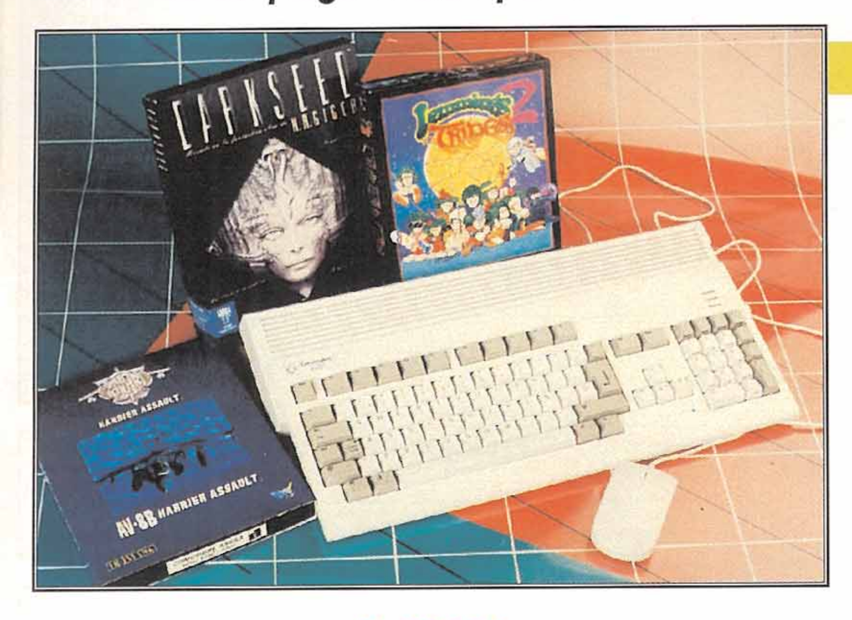
La carátula del sexto álbum de 091, «Tormentas imaginarias», muestra un montaje fotográfico con la cara de un niño cuyos ojos han sido sustituidos por un par de huevos fritos –con puntilla, ¡cómo debe ser!–. Una imagen muy apropiada para una banda que admira a los Clash y toma prestado su nombre del número de teléfono de la policía nacional. Esta banda granadina grabó su primer disco en el 83 y ha sufrido diversos cambios en su formación (en la actualidad está compuesta por los hermanos José Ignacio y Víctor García Lapido, José Antonio García, Tacho González y Jacinto Ríos). Diez años que han hecho del quinteto un objeto de culto sin el masivo reconocimiento popular (¿tal vez ahora cambien los tiempos gracias al apoyo de una multinacional?).



091 inspira su potente sonido de guitarras en bandas como Flamin' Groovies y demás hijos de sus adorados y ya citados The Clash. Compensan su fuerza con unas melodías fácilmente reconocibles y tarareables. Y combaten unas letras desesperanzadoras (cual detective ilustrado de novela negra) con sutil ironía de imágenes y sueños inmediatos (¿tal vez cómo proclamaban en sus manifiestos viejos poetas surrealistas que hoy nadie lee?). Seguro que los paisajes de las canciones de 091 no levantan pasiones entre los "bollicaos" pero el quinteto nunca ha aspirado a saber hacerse bien "el nudo en los zapatos de piel de caimán" (por todo ello, sus seguidores se lo agradecen).

¡CREA TU PROPIO JUEGO CON 3D CONSTRUCTION KIT 2.0!

Habrás visto ya en las páginas de la revista que se acaba de comercializar el programa 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 (versión Amiga y PC) con el cual puedes crear tu propio juego. MICROMANÍA te reta a que pongas tu imaginación en marcha y nos envíes un juego creado por tí.

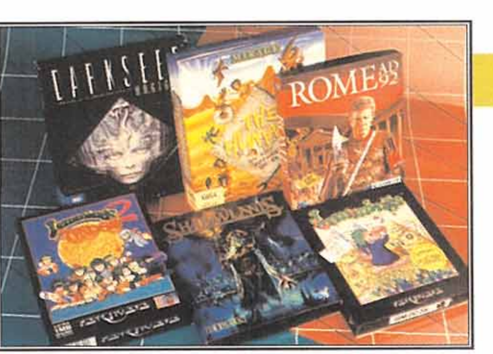


PRIMER PREMIO

Un estupendo AMIGA 1200 de COMMODORE, con microprocesador Motorola 68020 de 32 bits a 14 Mhz, 2 MB de memoria RAM, gráficos desde 256 colores hasta 262.144 de una paleta de 16 millones y sonido estéreo.

+

Un lote de 3 juegos de DRO SOFT (Dark Seed, Lemmings 2 y AV-8B Harrier Assault), para tu AMIGA.



SEGUNDO PREMIO

Cuatro lotes de 6 juegos de DRO SOFT (Dark Seed, Shadowlands, Lemmings 2, The Humans, ¡Oh no more Lemmings! y Rome AD92), a elegir entre formato PC ó AMIGA.

Entre todos los juegos recibidos el jurado eligirá los siete mejores juegos (Un 1º Premio, Cuatro 2º Premios y Dos 3º Premios), valorando la creatividad, gráficos, originalidad, nivel de adicción, etc.

EL JURADO
estará compuesto por Roberto Rollón (Product Manager de DRO SOFT), Domingo Gómez (Director Editorial de MICROMANÍA) y Javier de la Guardia (Redactor Jefe de MICROMANÍA).

TERCER PREMIO

Dos lotes de 3 juegos de DRO SOFT (Ashes of Empire, Bat II, Perfect General), a elegir entre formato PC ó AMIGA.



BASES DEL CONCURSO:

1.- Sólo serán válidos los trabajos enviados con fecha de matasellos comprendida entre el 25 de Marzo y el 1 de Julio de 1993.

2.- Para que el trabajo presentado pueda entrar en concurso, el participante deberá enviar la tarjeta postal-respuesta que se incluye en el interior del programa 3D Construction Kit 2.0 a DRO SOFT S.A.

3.- El jurado emitirá su fallo entre el 7 y 15 de Julio de 1993.

4.- El resultado se publicará en las páginas de la revista MICROMANIA.

5.- El premio no será canjeable por dinero.

6.- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

Corta, Copia o Fotocopia este cupón y envíalo junto con tu programa creado con 3D Construction Kit 2.) (versión Amiga ó PC) a:
***HOBBY PRESS, S.A.** Revista MICROMANIA. C/Ciruelos, 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.*
*Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO 3D KIT.***
No olvides enviar a DRO SOFT la tarjeta respuesta incluída en el programa 3D Kit 2.0

CONCURSO 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Nombre y Apellidos: ....

Dirección:..

Localidad:..

Provincia:............................ Código Postal:....................

Teléfono:..

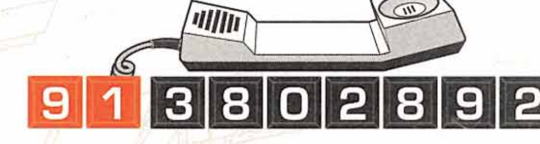
En el caso de resultar ganador del segundo o tercer premio, quiero los programas en versión (indica una):

❑ PC ❑ AMIGA



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

5 AÑOS VENDIENDO POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES
LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

AMIGA 600

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

A-600 HD **74900**

OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV **37900**

CON EL PODRAS HACER DE TODO: JUGAR, DIBUJAR, MUSICA, VIDEO, IMPRIMIR, COMUNICACIONES

CREACION Y FANTASIA **5000**

KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) **5000**

Impresoras



¡SUPER PRECIO! STAR LC-100Color **32.900**

STAR LC-20 — 9 AGUJAS, 180 CPS, 80 COLUMNAS — **29.900**

STAR LC-200Color — 9 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — **39.900**

STAR LC 24-200 — 24 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — B/N **49.900**, Color **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES D'ARC

486 DX 66	4 Mb RAM • 120 Mb HD	239.900
486 DX 50	4 Mb RAM • 120 Mb HD	224.900
486 DX 33	4 Mb RAM • 120 Mb HD	199.900
486 SX 25	4 Mb RAM • 120 Mb HD	169.900
386 DX 40	4 Mb RAM • 120 Mb HD	149.900
386 SX 33	1 Mb RAM • 120 Mb HD	134.900
386 SX 33	1 Mb RAM • 40 Mb HD	119.900

OPCIONES

AMPLIACION 1 Mb	- 4900
FLOPPY 5 1/4 HD	- 7900
INCREMENTO HD 210	- 13900
INCREMENTO HD 340	- 53900
MS DOS 5.0	- 7990

TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN TARJETA SVGA 1024 X 768, MONITOR SVGA, FLOPPY 3 1/4 HD, MINITOWER, RATON, ALMOHADILLA Y SOPORTE

CONSULTAR OTRAS CONFIGURACIONES

VARIOS

CONVIERTE TU MONITOR EN UNA TV



CONVERTIDOR PARA VGA 14.500
CONVERTIDOR PARA AMSTRAD ... 11.950
CONVERTIDOR PARA AMIGA 9.900



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.590
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.590



ALFOMBRILLA RATON **795**

SOPORTE RATON **595**



CALCULADORA TECLADO **1975**

FUNDA ORDENADOR **1975**

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 995
10 discos 5 1/4 495
10 discos 3" 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD 995

AMIGA 2000

AMIGA 2000 + MONITOR 1084 S + DISCO DURO 84 Mb + PACK MULTIMEDIA

169.900

AMIGA 1200

ORDENADOR 32 Bit

69,900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

- HAM 8 256.00 COLORES EN PANTALLA DE UNA PALETA DE 16 MILLONES DE COLORES
- MICROPROCESADOR 68020 C DE 32 BIT
- ROM 3.0 EN ESPAÑOL
- CONTROLADOR DICO DURO BUS AT
- SAHDA TV Y VIDEO
- NUEVOS CHIP A.G.A.

ARTICULOS PARA AMIGA 1200

MONITOR 1084 .... 37.900
MONITOR 1960 MULTISYNC ... 69.900
DISCO DURO IDE 2,5" 85 Mb .. 56.900
FAST RAM 2 Mb 24.900
FAST RAM 4 Mb 42.900

CONSERVAN LOS DATOS CUANDO ESTAN DESCONECTADAS

ESTATIC RAM 1 Mb 33.900
ESTATIC RAM 2 Mb 56.900
ESTATIC RAM 512 K 19.900

TAMBIEN DISPONIBLES PARA A-600

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

MBX1200/881/14Mhz/0RAM...26.900
MBX1200/881/20Mhz/0RAM...29.900
MBX1200/882/25Mhz/0RAM...39.900
MBX1200/882/50Mhz/0RAM...62.900
INCREMENTO RELOJ..................3.450
MEMORIA WB SIMM/1Mb.........12.900
MEMORIA WB SIMM/2Mb.........24.900
MEMORIA WB SIMM/4Mb.........31.900
MEMORIA WB SIMM/8Mb.........85.900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2 .... 12.900
DISQUETERA A-2000 .... 11.900
DIGI VIEW MEDIASTATION 27.900
ACTION REPLAY 13.500
RATON 3.600
RATON OPTICO 7.900
CONMUTADOR DE ROM 2.990
ROM 2.0 .... 7.900
LAPIZ OPTICO 5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS 4.900
GENLOCK GVP SVHS 69.900
DCTV 79.900

AMPLIACIONES AMIGA

AMPLIACION 512 K A-500 .... 6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500 .... 23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000 .... 29.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb 24.500
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 + ... 12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600 .... 12.900

SONIDO AMIGA

AMAS MIDI + SAMP 23.900
AEGIS SONIX 13.000
MIDI 9.995
DIGITAL SOUND STUDIO 10.900

DISCOS DUROS GVP

A-2000 120 Mb 84.900
A-2000 210 Mb 109.900
A-500 120 Mb 99.900
A-500 210 Mb ... 149.900
A-530 Combo 40 Mhz 80 Mb ... 114.900

COMUNICACIONES PC/ AMIGA

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 .... 15.900
SUPRA FAX MODEM PLUS 25.900
(COMPATIBLE IBERTEX)
SUPRA FAX MODEM V32 Bis 59.900

BAJO ENTORNO DOS

SUPRA MODEM 2400 interno 9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS 28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i 13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis 63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i ... 45.900

BAJO ENTORNO WINDOWS

SUPRA FAX MODEM PLUS 28.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis 63.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis/i 45.900

PARA AMIGA

SUPRA FAX MODEM PLUS 29.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis 69.900

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!



CON MANUALES TRADUCIDOS

SOUND GALAXY NXII **19.900**

SOUND GALAXY NX PRO **27.900**



CD ROM ...49.900



MICROFONO - 1.495

CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB, SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWAR
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

KIT MULTIMEDIA
GALAXY NX 79.900
GALAXY NX PRO ... 89.900

AT ONCE PLUS

39.900



- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K ADICIONALES
- COPROCESADOR MATEMATICO 80C287 OPCIONAL
- VGA, EGA, MONOCROMO, CGA 16 COLORES
- SOPORTA TODAS LAS SALIDAS DEL AMIGA
- MUY FACIL DE INSTALAR

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900
AT ONCE ATARI 39.900

SEGA JOYSTICK Nintendo JOYSTICK AMIGA JOYSTICK PC

Modelo	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.795	1.995	1.795	2.395	1.795	
MEGA STAR	5.490		5.990	5.990	5.990	
SPEED KING	2.595	4.795	2.800	4.580	2.800	
MANTA RAY	3.900					
ANALOG SABRE		3.950				
INTRUDER	4.990	4.990	4.990	4.990	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
SIGMA RAY	3.600		3.900	3.900	3.900	
HYPER STAR	2.595					
JUNIOR	990					
ANALOG EDGE		4.950				
MAVERIC	2.290		2.290	2.690	2.290	
JET FIGHTER	2.690	3.390	2.990	2.990	2.990	
SUPER BOARD	2.595		4.290	4.290		
GAMMA RAY	3.595					
TURBO PRO	2.795					
M-6		3.190				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	4.790				
MEGA BOARD	3.595					
STING RAY	4.300					
PRO 5000	1.990					
PAD TRANSPARENTE			3.390	3.390		3.390

TARJETAS DE SONIDO

EN CASTELLANO

COVOX- SOUND MASTER
SOUND MASTER + ... 12.900
SOUND MASTER II ... 32.900

TELEVEYES VGA A TV

34.500

PARA GRABAR TODOS SUS TRABAJOS A VIDEO O VISUALIZAR EN SU TV

COMPUTER EYES

TARJETA DE CAPTURA DE IMAGENES EN TIEMPO REAL **89.900**

- DIGITALIZA MOVIMIENTOS SIN DISTORSION
- DISPONE DE 768 Kb PROPIOS DE RAM
- DIGITALIZA EN 24 BITS (16 MILLONES DE COLORES)
- INCLUYE SOFTWARE





DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC **59.900 ptas**



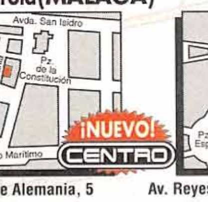
ALTAVOCES PARA MONITOR **4.990 ptas**

CENTRO MAIL











ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID — Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 527 82 25

MADRID — Calle Montera, 32, 2º. Tel: 522 49 79

BARCELONA — Carrer de Pau Claris, 106. Tel: 412 63 10

ZARAGOZA — Cent.Comercial Independencia. Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71

SALAMANCA — Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81

DosHermanas(SEVILLA) — Calle Las Morerillas, 6. TEL: 566 76 64

Fuengirola(MALAGA) — Calle Alemania, 5

BURGOS — Av. Reyes Católicos, 18. Trasera. TEL: 24 05 47

Tres Cantos (MADRID) — Edificio El Zoco. Posterior.Sector Pueblos.

SEGA MEGA DRIVE



26.490

MEGA ACCION MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + GOLDEN AXE + SHINOBI + SONIC

MEGA ACCION MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + WORLD CUP ITALIA + SUPER HANG ON + COLUMNS + SONIC

MEGADRIVE + CONTROL PAD **18.990**



NUEVA CONFIGURACION — MEGADRIVE +2 CONTROL PAD + SONIC **21.900**

Master System II

BASIC



9.490 CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK

OFERTA LIMITADA — MASTER SYSTEM +2 CONTROL PAD +ALEX KID +SONIC **10.490**

PLUS



15.990 CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF



MASTER PACK

NOVEDAD — MASTER SYSTEM + 1 MANDO + ALEX KIDD + SUPER MONACO GP + WORLD SOCCER + COLUMNS **11.900**

AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS *

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	D.R.Basketball	6990	Mickey Mouse	8490
Aquatic Games	8990	Deset Strike	8990	NHL Hockey 93	7990
Atomic Runner	6490	Dragon Fury	8990	Olympic Gold	8490
Back to the Future III	8990	Empire os Steel	8990	Pacmania	6990
Batman	6990	F-22 Interceptor	7990	Quack Shot	6990
Beast II	7990	Ferrari F1	7990	Rolling Thunder 2	6990
Bio Hazard Battle	6990	G Lock	6990	Sonic	6990
Buck Rogers	8490	Green Dog	6990	Speed Ball II	7990
Bulls us Lakers	8990	Hollyfield Boxing	8490	Team USA Basket	8990
California Games	6990	Home Alone	6990	World Class L Board	6990
Chakan	6990	Jordan vs Bird	8490	Xenon II	8490

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Back to the Future III	5990	Mickey Mouse	5990	Sonic	5990
Battle Out Run	5590	Moon Walker	6990	Super Smash TV	5990
Bubble Bobble	6990	Olympic Gold	5990	Tom & Jerry	5990
California Games II	5990	Pacmania	6990	Trivial Pursuit	6990
Choplifter	5990	Pit.Fighter	6990	UEFA 92	6990
Donald Duck	5590	Predator II	6990	Wonder Boy	4990
Golden Axe	5990	Prince of Persia	5990	Wonder Boy III	5590
Klck off	6490	Rampart	5990	Xenon II	5990
Los Picapiedras	5990				

2X1

ELIGE UN JUEGO DE LA OFERTA 2X1 Y LLEVATE OTRO DEL MISMO PRECIO COMPLETAMENTE GRATIS

GAME GEAR 5190
AX BATTLER, CHESSMASTER, FANTASY ZONE, HALLEY WARS, PENGO, PUTT & PUTTER, SOLITARI POKER, SPACE HARRIER, WOODY POP

MEGADRIVE 6990
CYBERBALL, ESWAT, MERCS, MISTIC DEFENDER, ABRAMS BATTLE TANK, ALIEN STORM, ALISIA DRAGON, CALIFORNIA GAMES, COLUMNS, DICK TRACY, FATAL REWIND, GALAXY FORCE II, GHOSTBUSTERS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HARD DRIVING, HERZOGZWEI, KLAX, OUT RUN, PAPERBOY, RAMBO III, SHADOW OF THE BEAST, SPIDERMAN, STRIDER, TOE JAM AND EARL, TURBO OUT RUN, WONDER BOY III, WRESTLE WAR, ZERWING

M. SYSTEM 5990
ALIEN STORM, CHASE HQ, CHESS, CYBER SHINOBI, DICK TRACY, DOUBLE DRAGON, ESWAT, G-LOC, GAUNTLET, HEROES OF THE LANCE, IMPOSSIBLE MISSION, KLAX, MERCS, MS PACMAN, OUT RUN, PAPERBOY, RAMBO III, SHADOW DANCER, SPEEDBALL, STRIDER, TENNIS ACE, WORLD CLASS LEADER BOARD

NEO GEO



54800 SUPER PRECIO

NEO GEO+ BLUE´S JORNEY **68900**

NEO GEO+ ART OF FIGHTING **79900**

2020 SUPER BASEBALL	13900	EIGHT MAN	19800	LEAGUE BOWLING	13900	SENGOKU	19800
ALPHA MISSION	19800	FATAL FURY	26100	MAGICIAN LORD	16800	SOCCER BROWL	21100
ART OF FIGHTING	29800	FATAL FURY 2	37200	MUTATION NATION	27200	SUPER SIDEKICK	29800
BASEBALL STAR	19800	FOOTBALL FRENZY	21100	NAM 1975	13900	SUPER SPY	19800
BURNING FIGHT	16800	GHOST PILOT	19800	NINJA COMBAT	19800	TOP PLAYERS GOLF	13900
CROSSED SWORDS	21000	KING OF THE MONSTER	19800	RIDIN HERO	19800	TOP PLAYERS GOLF	19800
CYBER LIP	16800	KING OF THE MONSTER II	27200	ROBO ARMY	21100	TRASH RALLY	21100

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE

ELIGE ENTRE UN DESCUENTO DE 500 PTAS O UNA CAMARA FOTOGRAFICA










Juego	Precio
007	MEGADRIVE – 7990
ALIEN III	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
ASTERIX	M. SYSTEM – 5990
ATOMIC RUNNER	MEGADRIVE – 6490
BATMAN RETURNS	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
CORPORATION	MEGADRIVE – 7990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 5990
DOLPHIN	MEGADRIVE – 6990
DONALD DUCK	M. SYSTEM – 5590












Juego	Precio
DOUBLE DRAGON III	MEGADRIVE – Prox
EXMUTANTS	MEGA DRIVE – 6490
FATAL FURY	MEGADRIVE – 7990
FLASHBACK	MEGADRIVE – Cons
G-LOC	MEGADRIVE – 6990
GRAND SLAM TENNIS	MEGADRIVE – 6990
INDIANA JONES	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 6990
KICK OFF	MEGADRIVE – Prox / M. SYSTEM – 6490
LA SIRENITA	MEGADRIVE – 6990
LAND OF ILUSION	M. SYSTEM – 5990














Juego	Precio
LEMMINGS	MEGA DRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
LHX ATTACK CHOPER	MEGADRIVE – 7990
LOTUS	MEGADRIVE – 6990
MICKEY & DONALD	MEGA DRIVE – 6990
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM – 5990
NINJA GAIDEN	MEGADRIVE – 6490 / M. SYSTEM – 5990
RAINBOW ISLAND	M. SYSTEM – Prox
RISKY WOODS	MEGADRIVE – 6990
ROAD RUSH II	MEGADRIVE – 6990
SENNA	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 6590

Juego	Precio
SIDE POCKET	MEGADRIVE – 6490
SIMPSONS	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 5990
SONIC 2	MEGADRIVE – 7490 / M. SYSTEM – 6990
STREETS OF RAGE II	MEGADRIVE – 6990
STRIDER II	MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 6990
SUNSET RIDERS	MEGADRIVE – 6990
SUPER FANTASY ZONE	MEGADRIVE – 6990
SUPERMAN	MEGADRIVE – Cons / M. SYSTEM – Cons
TALESPIN	MEGADRIVE – 6990
TAZMANIA	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990














Juego	Precio
TERMINATOR	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
TERMINATOR 2	MEGADRIVE – 6990
THUNDER FORCE IV	MEGADRIVE – 6990
TINY TOONS	MEGADRIVE – 6990
TOKI	MEGADRIVE – 6990
TOM & JERRY	M. SYSTEM – 5990
TURTLES HYPERSTONE	MEGADRIVE – 7990
TWO CRUE DUDES	MEGADRIVE – 6490
WWF	MEGA DRIVE – 6990
X MEN	MEGADRIVE – Cons

SEGA GAME GEAR SEGA

BASIC

CON 4 JUEGOS: SMASH TV TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK OUT, COLUMNS II **18990**

PLUS

ADAPTADOR CORRIENTE **22490**

TV PACK

TV TUNER — CONVIERTE LA GAME GEAR EN TV PORTATIL + FUENTE ALIMENTACION + SONIC **28900**



CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Pato Donald	5190
Alien III	5190	Prince of Persia	5190
Alien Syndrome	5190	Shinobi	5190
Batman Returns	5190	Shinobi II	5190
Chakan	5190	Simpsons	5190
Chuck Rock	5190	Slider	5190
Devilish	5190	Smash TV	5190
G-Loc	5190	Sonic	5190
G. Foreman Boxing	5190	Sonic 2	5490
Hollyfield Boxing	5190	Spiderman	4590
Indiana Jones	5190	Street of Rage	5190
Joe Montana Futbol	5190	Super Kick Off	5490
Klax	5190	Super Monaco 2	5190
La Sirenita	5190	Super Monaco G.P.	5190
Lemings	5190	Super off Road Racer	5190
Mickey Mouse	5190	Tazmania	5190
Ninja Gaiden	4590	Terminator	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wimbledon Tennis	5190
Out run Europa	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190

PERIFERICOS GAME GEAR








CARRY CASE -2490 · SINTONIZADOR TV -13900 · MASTER GEAR CONVERTER -2490 · WIDE GEAR -2490 · FUENTE ALIMENTACION -2190

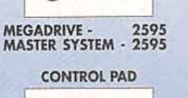
CABLE GEAR TO GEAR -1990
CABLE AUDIO/VIDEO -1595



GP CARGADOR + ALIM -7500 · CARGADOR BATERIAS -7990 · BAT. RECARGABLES -8990 · MALETIN ATTACHE -3795 · PLAY AND CARRY -3195



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE 11495
SUPER NINTENDO 10995
GAME BOY 7495
NINTENDO NES 7495

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM






Periférico	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
COMPETITION PRO	MEGADRIVE - 2595
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
STAR FIGHTER	MEGADRIVE - 2195
CABLES PROLONGADORES JOYSTICK	MEGADRIVE - 790
MEGASTICK	MEGADRIVE - 4690
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
PRO TOUCH	MASTER SYSTEM - 3390,
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525

ATARI LYNX ATARI LYNX



SUPER PRECIO **11.900**

LYNX II CON 1 JUEGO **18.900**

Adap. Mechero Coche	2500	Cable Comlynx	900
Adaptador Red	1900	Maletin Lynx	3900
Bolsa Pouch	2900	Visor Solar	1200

A.P.B.	4900	Hard Drivin´s	4900	Scrapyard Dog	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Slime World	4900
Batman	5400	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
Blockout	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Blue Lightning	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
California Games	4900	Rampage	4900	Xenophobe	4900
Crystal Mine	4900	Ramparts	4900	Xybots	4900
Checkered Flag	4900	Roadblasters	4900	Zarlor Mercenary	4900
Chip´s Challenge	4900	Robo-Squash	4900	**NOVEDADES**	
Electrocop	4900	Robotron 2084	4900	Basketbraul	5400
Gates of Zendocon	4900	Rygar	4900	Shadow of the Beast	5400
Gauntlet III	5400	S.T.U.N. Runner	4900	King Food	5400





PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE EN LA PAGINA SIGUIENTE Y ENVIALO A MAIL VXC:
Pº Santa Mª de la Cabeza,1.
28045 MADRID

O SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, LLAMA AL:
(91) 380 28 92





MAIL VxC — VENTA POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO





LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS IVA INCLUIDO / PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON MARIO WORLD STREET FIGHTER II

¡NUEVO PACK!

31.900 CON MARIO WORLD Y STAR WAR

18.900 ¡PIDELA YA!

SUPER NINTENDO SCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2490
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	CABLE RCA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PAD DINA-1	2990	SN PRO PAD (Transparente)	3390
FUNDA PARA NINTENDO SCOPE	5990		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



MICKEY MOUSE- 12490 · STAR WAR- 10490 · STARWING- 9490 · STREET FIGHTER II- 9900 · OFERTA · SUPER SWIV- 8990 · W. LEAGUE BASKET- 8490

		FINAL FLIGHT	9990	SUPER AXELAY	9990
		G. FOREMAN BOXING	10990	SUPER CASTELVANIA IV	9490
		GODS	9990	SUPER GHOST'N GHOST	8990
		HYPER ZONE	7900	SUPER MARIO KART	8490
		JOE & MAC	9990	SUPER MARIO PAINT	11990
		KICK OFF	9900	SUPER MARIO WORLD	7990
		KING OF THE MONSTER	10990	SUPER OFF ROAD	9900
		LEMMINGS	9900	SUPER PARODIUS	9990
		MAGIC SWORD	10990	SUPER PROBOTECTOR	8990
ADDAMS FAMILY	9490	NHLP HOCKEY	9990	SUPER R-TYPE	6990
ANOTHER WORLD	10490	PAPERBOY	8990	SUPER SMASH TV	8990
BATTLE CLASH	6990	PAPERBOY 2	8990	SUPER SOCCER	7490
BEST OF THE BEST	9990	PGA TOUR GOLF	9590	SUPER TENNIS	6990
BLAZING SKIES	9490	POPULOUS	9990	SYVALION	9990
CHESSMASTER	8990	PRINCE OF PERSIA	9990	TERMINATOR 2	10490
DARIUS TWIN	9900	RIVAL TURF	9900	TEST DRIVE 2	10490
DESRT STRIKE	9590	ROBOCOP III	9490	TOP GEAR	9900
DRAGON LAIR	9990	SIMPSON K FUN HOUSE	9490	TORTUGAS IV	9490
EARTH DEFENSE FORCE	9990	SONIC BLASTMAN	9900	UN SQUADRON	9990
EURO FOOTBALL CHAM	9990	SPANKYS	9900	WHILO	9990
F-ZERO	6990	SPIDERMAN X MEN	9990	WWF	9490
F1 EXHAUT HEAT	10990	SUPER ADVENT ISLAND	9990	ZELDA	7990

* EXCEPTO OFERTAS

Nintendo

NUEVO PRECIO



NINTENDO+1 MANDO **6.900**

NINTENDO+1 MANDO +SUPER MARIO BROSS **9.900**

SUPER SET **24.480**

ACTION SET **19.435**

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990
Adventure Island II	8990
Adventure Island Classic	4990
Bart us the World	8990
Batman Return	9900
Battletoads	8990
Best of the Best	6490
Double Dragon 3	8990
Dyna Blaster	7100
Hammerin Harry	6990
Joe & Mac	8990
Maniac Mansion	9990
Mario & Yoshi	6990
Megaman 3	7900
Rockin Kats	6990
Shadow Warrior II	7990
Snow Brothers	6990
Solomon´s Key 2	6990
Talespin	8990
Tecmo Cup	6990
Terminator 2	7990
The Flintstones	8990
The Legend of Zelda	7250
Turtles II	7990
Wrestlemania	6500
Zelda 2	7900

DESCUENTO DE 500 PTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7490
Hook	6990
Kick Off	6400
Lemmings	6990
McDonaldsland	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Ultimate Air Combat	7490

GAMEBOY

7.990

+ TETRIS **10.990**

TETRIS + SUPER MARIO **13.990**

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Addams Family	5490
Adventure Island	3900
Bart us Juggernauts	4990
Batman Returns	3900
Battletoads	5490
Blue Brother	4990
Bomb Jack	4990
Bugs Bunny	4990
Castelian	3900
Castelvania II	4990
Double Dragon 3	4990
Dr. Franken	4490
Dragon Lair	4990
Duck Tales	4990
George Foreman Boxing	4990
Hook	5490
Joshi & Mario	3890
Kirby´s Dream Land	3890
Mario & Joshi	4990
Mega Man 2	4490
Mickey Mouse	5490
Phantom Mission	5490
Popeye 2	5490
Probotector	4990
Robocop II	4990
Snaky Snakes	5490
Speed Ball 2	5490
Spiderman 2	4990
Star TReck	4990
Super Kich Off	5400
Super Mario Land 2	5490
Terminator 2	4990
The Simpsons	5490
Tiny Toon Adventure	4990
Top Gun	5490
Tortugas Ninja 2	5490
Turrican	4990
Universal Soldier	5490
World Cup	4490
WWF	4990
WWF 2	4990
Xenon 2	5490

NOVEDADES

Alien 3	4990
Best of the Best	5490
Darkman	4990
Ferrari Grand Prix	4990
Hudson Hawk	4990
Joe & Mac	5490
Krusty´s Fun House	4990
Lemmings	4990
McDonaldsland	4990
Nemesis 2	5490
Parasol Stars	4990
Prince Valiant	4990
Robin Hood	5390
Star Wars	5490
Tip Off	5400

OFERTAS

Boulder Dash	2595
Boxxle	2990
Dyna Blaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	2595
Kung Fu Master	2595
Navy Seals	2990
NBA	2995
Pimball	2595
Prince Boblete	2595
R-Type	2595
Spiderman	2595

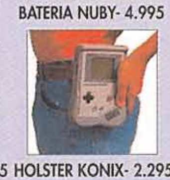
* EXCEPTO OFERTAS

COMPLEMENTOS GAMEBOY












LIGHT BOY- 3.690 · LUZ Y LUPA- 3.395 · ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · HIP POUCH - 1.690 · BATERIA NUBY- 4.995 · GAME PACK- 1.395 · HANDY BOY- 5.990

ADAP. COCHE- 1.595 · SOLAR BOY- 4.900 · PLAY & CARRY CASE- 2.495 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATACHE- 3.295 · BAT.12h + FUENTE-4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · ADAP. CORRIENTE- 1.495 · HANDY CARRY- 890

CUPON DE PEDIDO



MARCA TU SISTEMA

- ☐ SPECTRUM CINTA
- ☐ AMSTRAD CINTA
- ☐ AMSTRAD DISCO
- ☐ COMMODORE
- ☐ PC 5 1/4
- ☐ PC 3 1/2
- ☐ AMIGA
- ☐ ATARI
- ☐ MASTER-SYSTEM
- ☐ MEGADRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ NINTENDO
- ☐ SUPER NINTENDO
- ☐ GAME BOY
- ☐ LYNX
- ☐ TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO ☐
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES **6.500**

AHORA TAMBIEN PARA MEGADRIVE **9.900**

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4-PC 3 1/2	AMIGA-ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
OPERATION STELTH	4490	4490
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED	1200	INDY	1200	MANIAC MANSION	1200
DRAKHEN	1200	KING'S QUEST V	1200	MONKEY ISLAND	1200
ECO QUEST	1200	KYRANDSIA	1200	MONKEY ISLAND II	1200
ELVIRA II	1200	LARRY	1200	SHADOW SORCERER	1200
FATE OF ATLANTIC	1200	LARRY V	1200	SPACE QUEST IV	1200
HEARTH OF CHINA	1200	LOOM	1200	AVENTURAS AD	1200

PRODUCTO ESPECIAL







A- TRAIN PC 5 1/4 - 5650 · PC 3 1/2 - 5650

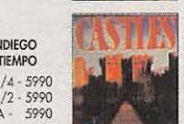
AIR WARRIOR PC 5 1/4 - 4495 · PC 3 1/2 - 4495 · AMIGA - 4495 · CD ROM - 7995 · PC 5 HD - 5995 · PC 3 HD - 5995

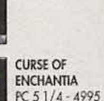
ALONE IN THE DARK PC 5 1/4 - 5150 · PC 3 1/2 - 5150

ATAC PC 3 1/2 - 7700

B 17 PC 5 1/4 - 8700 · PC 3 1/2 - 8700

BIRDS OF PREY PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990 · AMIGA - 3990






C. SANDIEGO EN EL TIEMPO PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990

CASTLES PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990

COMANCHE PC 3 1/2 - 5650 (NOVEDAD)

CRUISE FOR A CORPSE PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490 · AMIGA - 4490

CURSE OF ENCHANTIA PC 5 1/4 - 4995 · PC 3 1/2 - 4995 · AMIGA - 4995

DARK SEED PC 5 /4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · AMIGA - 6990



DAUGHTER OF SERPENTS PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990

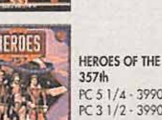
ECO QUEST PC 5 256 Col. - 6650 · PC 3 256 Col. - 6650

ETERNAM PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490

EYE OF THE BEHOLDER PC 5 1/4 - 4990 · PC 3 1/2 - 4990

EYE OF THE BEHOLDER 2 PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990

F 117 A PC 5 1/4 - 6490 · PC 3 1/2 - 6490


HARPOON PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990

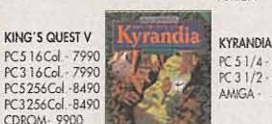
HEROES OF THE 357th PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990

INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS PC 5 1/4 - 6150 · PC 3 1/2 - 6150 · CD ROM - 9900 · AMIGA - 6150

KAISER Consultar

KING´S QUEST V PC5 16Col. - 7990 · PC3 16Col. - 7990 · PC5 256Col. -8490 · PC3 256Col. -8490 · CDROM- 9900

KYRANDIA PC 5 1/4 - 4625 · PC 3 1/2 - 4625 · AMIGA - 4625




LARRY V PC5 16Col. - 7490 · PC3 16Col. - 7490 · PC5 256Col. -7990 · PC3 256Col. -7990

LEATHER GODDESSES PC 5 1/4 - 10990 · PC 3 1/2 - 10990

LEYEND OF VALOUR PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · AMIGA - 6990 (NOVEDAD)





LOST IN L.A. PC 5 1/4 - Cons · PC 3 1/2 - Cons (NOVEDAD)

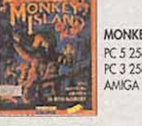
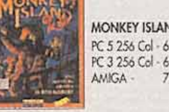
LURE OF THE TEMPTRESS PC 5 1/4 - 4625 · PC 3 1/2 - 4625 · AMIGA - 4625

MONKEY ISLAND PC5 16Col. - 6990 · PC3 16Col. - 6990 · PC5 256Col. -7490 · PC3 256Col. -7490 · ATARI - 6990 · AMIGA - 6990

MONKEY ISLAND 2 PC 5 256 Col - 6995 · PC 3 256 Col - 6995 · AMIGA - 7490

POPULOUS 2 PC 5 1/4 - 4995 · PC 3 1/2 - 4995 · AMIGA - 3995

SHADOW LAND PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990 · ATARI - 3990 · AMIGA - 3990


SHERLOCK HOLMES PC 5 1/4 - 7990 · PC 3 1/2 - 7990

SIM ANT PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990 · ATARI - 5990

SIM EARTH PC 5 1/4 - 6650 · PC 3 1/2 - 6650 · AMIGA - 6650




SPACE QUEST 1 PC 5 1/4 - Cons · PC 3 1/2 - Cons (NOVEDAD)

SPELLCRAFT PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · ATARI - 6990 · AMIGA - 6990 (NOVEDAD)

STRIKE COMMANDER PC 5 1/4 - 7990 · PC 3 1/2 - 7990 · ATARI - 7990 · AMIGA - 7990 (NOVEDAD)

STUNT ISLAND PC 3 1/2 - 6150 (NOVEDAD)

THE TWO TOWERS PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990

THEIR FINEST HOUR PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · ATARI - 5990 · AMIGA - 5990





TORNADO Consultar

TRANSARTICA PC 3 1/2 - 4995 · AMIGA - 4995

TRIVIAL DELUXE PC 5 1/4 - 4990 · PC 3 1/2 - 4990



ULTIMA UNDERWORLD PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990

VEIL OF DARKNESS PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · ATARI - 6990 · AMIGA - 6990 (NOVEDAD)

X-WING PC 5 1/4 - 6650 · PC 3 1/2 - 6650 (NOVEDAD)

DISCOS VIRGENES

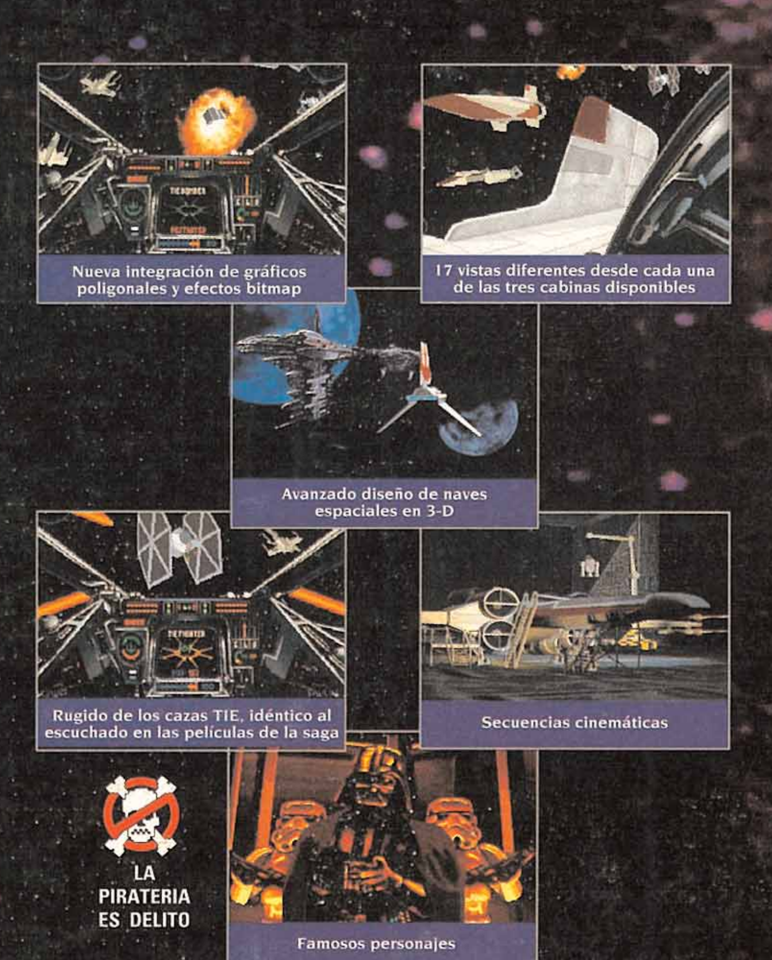


10 discos 3 1/2	995	10 discos 5 1/4	495
10 discos 3 1/2 HD	1.500	10 discos 5 1/4 HD	995
		10 discos 3"	3.900

Valor y un X-Wing es lo Unico que Necesitas para Desafiar al Imperio



Salta a la cabina de un X-Wing y lucha por la libertad. La galaxia está siendo oprimida por el Lado Oscuro de la Fuerza y necesita desesperadamente la ayuda de la Alianza Rebelde. Toma el control de un caza estelar X-Wing, ¡ahora! Experimenta el increíble realismo de los gráficos poligonales y efectos especiales en bitmap mientras combates a los mortíferos cazas TIE y a los amenazadores destructores imperiales. Disfruta de la banda sonora interactiva y de los efectos sonoros digitalizados de las películas de la saga Star Wars. Por fin, una nueva generación de tecnología espacial de combate que desafía al Imperio. Destruye la más moderna y definitiva arma del Emperador y termina con su tiranía.



LA PIRATERIA ES DELITO



UNETE A LA ALIANZA REBELDE AHORA

